Dungeons & Dragons



CRÉÉ PAR KEITH BAKER


mer Cinglante
mer de Lhazâr
mer Blanche
mer Stérile
KHORVAIRE
mer Enragée
SARLONIE
bief du Dragon
équateur
équateur
mer Tonnante
ARGONESSE
XEN'DRIK
mer des Âmes perdues
N
O
E
S
mer Sombre
0
8000
kilomètres

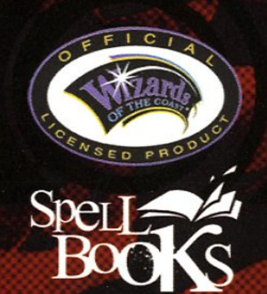


UNIVERS

KEITH BAKER

BILL SLAVICSEK

JAMES WYATT





Création d'Éberron
Keith Baker

Développement du monde et de l'histoire
Bill Slavicsek

Conception du jeu
Keith Baker

Bill Slavicsek
James Wyatt

Développement du jeu
Jesse Decker

Michael Donais
Andrew J. Finch

Relecteurs
Michele Carter

Christopher Perkins
John Rateliff

Responsable de conception
Christopher Perkins

Responsable de développement
Andrew J. Finch

Responsable de la relecture
Kim Mohan

Directeur de R&D JdR
Bill Slavicsek

Responsable artistique
Robert Raper

Illustration de couverture
Wayne Reynolds

Conception de la sculpture de couverture
Daniel Hawkins

Conception graphique
Lisa Hanson

Cartographie
Dennis Kauth
Rob Lazzaretti

Spécialiste de production graphique
Erin Dorries

Technique de l'image
Robert Jordan

Responsables de production
Josh Fischer
Randall Crews

Illustrations intérieures
Dave Allsop, Kalman Andrasofszky, John Avon, Ted Beargeon, Beet, David Bircham, Tomm Coker, Rafa Garres, Frazer Irving, Andrew Jones, Dana Knutson, Ron Lemen, Lee Moyer, Lucio Parrillo, Martina Pilcerova, Steve Prescott, Anne Stokes, Mark Tedin, Franz Vohlwinkel, Kev Walker, Sam Wood, James Zhang

Illustrations conceptuelles
Dana Knutson
Steve Prescott
Mark Tedin

Tests et conseils
Denise Abbott, Aaron Alberg, Peter Archer, Thomas Cameron, Will Carson, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Jeffrey Cook, Martin Durham, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Lindsay, Scott Nelson, Shay Rockman, Norm Roth, Charles Ryan, Mark Sehestedt, Sam E. Simpson Jr., Ed Stark, Brad Street, John Woodruff

Remerciements particuliers à
Ellen Baker, Mia Brooks, John Casebeer, Mark Goetz, Lee Moyer, Katrina Svoboda, Jennifer Lathrop, Peter Whitley, Trish Yochum

Traduction
Guilhem Arbaret, Benoist Attinost, Olivier Fanton, Guillaume Fournier, Nathalie Huet, Sandy Julien et Dominique Lacrouts pour Kaneda

Relecture et unification
Olivier « Lazarus » Fanton

Maquette
Thorfin Bouly

Titre original
Eberron Campaign Setting

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions ? 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360



Visitez notre site www.asmodee.com

Premier tirage français : mai 2005

TABLE DES MATIÈRES

Introduction **7**
- Le ton d'Éberron 7
- Le monde 8

Chapitre 1 :
Races de personnage **11**
- Humains 12
- Changelins 12
- Demi-elfes 13
- Demi-orques 14
- Elfes 14
- Férals 15
- Forgeliers 17
- Gnomes 21
- Halfelins 21
- Kalashtars 21
- Nains 23
- Les autres races 24
- Région d'origine 24
- État civil et mensurations 27

Chapitre 2 :
Classes de personnage **29**
- Barbare 29
- Barde 30
- Classes psioniques 30
- Druide 31
- Ensorceleur 32
- Façonneur 33
- Guerrier 37
- Magicien 38
- Moine 38
- Paladin 40
- Prêtre 41
- Rôdeur 42
- Roublard 43

Chapitre 3 :
Distinctions héroïques **45**
- Les points d'action 45
- Compétences 46
- Dons 47
- Les dracogrammes 63
- La religion 67

Chapitre 4 :
Classes de prestige **73**
- Exorciste de la Flamme d'Argent 73
- Explorateur audacieux 75
- Héritier de Sibérys 77
- Légataire de dracogramme 78
- Maître enquêteur 80
- Maître lycanthropoïde 81
- Mastodonte forgelier 84
- Rôdeur d'Eldyn 85

Chapitre 5 :
Magie **89**
- La magie dans le monde 89
- Plans d'existence 92
- Les Extérieurs dans Éberron . . 100
- Les sorts 103

Chapitre 6 :
Équipement pour l'aventure . . **119**
- Armes 119
- Armures 120
- Substances et objets spéciaux . . 120
- Matériel de classe et de compétence 121
- Vêtements 122
- Documents 122
- Nourriture, boisson et hébergement 123
- Montures et harnachement . . . 123
- Moyens de transport 124
- Lancements de sorts et services . 124
- Nouveaux matériaux spéciaux . . 126

Chapitre 7 :
Vivre à Éberron **129**
- Le monde d'Éberron 129
- La vie au Khorvaire 130
- Le Khorvaire 134
- L'Aundair 136
- Les bastions de Mror 142
- La Brélande 144
- Les confins d'Eldyn 154
- Le Dargûn 160
- Les désolations démoniaques . . 166
- Le Droâm 172
- Le Karrnath 178
- Les marches de l'ombre 186
- Les plaines de Talante 190
- Les principautés de Lhazâr . . . 194
- Le Q'barra 198
- Les terres du Deuil 202
- Le Thrane 206
- Le Valénar 210
- Le Zilargo 212
- Au-delà du Khorvaire 216
- Histoire 224

Chapitre 8 :
Organisations **227**
- L'Assemblée 227
- L'Aurum 228
- La bibliothèque de Korranberg 228
- Les Douze 229
- L'Église de la Flamme d'Argent . 230
- Les familles royales 231
- La fondation des Sillonneurs de l'Inconnu 231
- Les maisons à dracogramme . . 232
- L'ordre de la Griffe d'Émeraude 241
- Les Protecteurs de la Forêt . . . 241
- Le Rêve obscur 242
- Le Sang de Vol 243
- Les sectes du Dragon Au-Dessous 244
- Les Seigneurs de la Poussière . . 245
- Les Sentinelles du Seuil 245
- L'université Morgrave 246

Chapitre 9 :
Une campagne en Éberron . . . **249**
- Créer un groupe 249
- Types de jeu 250
- Scénario et rythme 251
- Les adversaires récurrents 252
- Thèmes exploitables 254
- Classes de PNJ 256

Chapitre 10 :
Objets magiques **259**
- Composants de forgeliers 259
- Lieux merveilleux 262
- Objets à dracolithes 264
- Objets traditionnels 272
- Artefacts 273

Chapitre 11 :
Monstres **275**
- Le type immortel 275
- Points d'action 276
- Réduction des dégâts 276
- Animal mage-sang 276
- Animal monstrueux 276
- Crabe carcassier 279
- Daëlkyr 280
- Dinosaure 281
- Dolgonte 283
- Dolgrime 284
- Étalon valénar 286
- Guenaude visionnaire 286
- Homoncule 287
- Inspiré 289
- Patricien ascendant 291
- Patricien outre-mort 292
- Quorien 293
- Rakshasa, zakya 295
- Soldat outre-mort 296
- Sort-vivant 296
- Squelette karrnathien 298
- Symbiote 299
- Titan forgelier 302
- Zombi karrnathien 302
- Monstres emblématiques 303

Chapitre 12 :
La forge oubliée **307**
- Première partie : mort dans la cité haute 307
- Deuxième partie : dans les profondeurs 311
- Troisième partie : Les ruines de Dorasharn . . . 313
- Quatrième partie : les jeux sont faits 317
- Conclusion 317


Sous le crépuscule perpétuel des terres du Deuil, le sort-vivant se déchaînait autour d'Arlok, de Baristi et de leurs compagnons. Mettrait-il fin à leur exploration de ce royaume dévasté par la Dernière Guerre ?

Introduction

Prophétisé par les dragons… renforcé par la magie… forgé par la guerre…

Bienvenue dans l'univers d'Éberron, un monde de cape et d'épée, d'actions héroïques et de polar surnaturel conçu pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS. Ce produit est le résultat d'une opération sans précédent de recherche de campagne menée par Wizards of the Coast en 2002. Nous avons examiné plus de 11 000 propositions d'une page, venues des quatre coins du monde, envoyées par des concepteurs de jeu professionnels, par des studios, ou par de simples joueurs et maîtres du donjon.

Un jury a étudié chaque proposition, jusqu'à retenir onze d'entre elles. Leurs auteurs ont alors étendu la description de leur univers à une dizaine de pages. Le jury n'avait accès qu'à des feuillets anonymes : aucun nom ne permettait d'identifier chaque proposition. Trois mondes furent achetés parmi ces onze, dont les auteurs créèrent des manuscrits de 125 pages. À partir de ces descriptions, nous avons choisi ce qui allait devenir le monde de campagne d'ÉBERRON.

Les trois auteurs finalistes sont Keith Baker, Rich Burlew et Philip Nathan Toomey. Chacune de leurs propositions avait quelque chose d'unique, capable selon le jury de devenir un monde D&D mémorable. Il est à noter qu'aucun de ces auteurs n'avait travaillé dans l'industrie du jeu lorsqu'ils ont envoyé leurs propositions. Le jury a dû choisir un de ces mondes, qui allait bénéficier de la force commerciale et créative de Wizards of the Coast pour paraître à l'occasion de l'anniversaire des 30 ans de D&D.

En fin de compte, c'est l'univers de Keith qui a conquis le jury grâce à l'énergie et le potentiel qu'il dégageait. Il était neuf et original, tout en conservant tous les éléments qui font de D&D ce qu'il est. Ce monde allait permettre aux MD de jouer des aventures d'un type nouveau et d'y piocher les éléments de leur choix pour les utiliser dans leurs propres campagnes. C'était un concept unique et audacieux, couplé aux traditions de trente ans de DUNGEONS & DRAGONS. C'est de cette source créative qu'est né le monde d'Éberron, jusqu'à devenir le produit que vous tenez entre les mains.

Le ton d'Éberron

L'univers d'Éberron se distingue des autres par son ton et son style. Il combine les éléments traditionnels du médiéval fantastique avec ceux des romans-feuilletons et des polars. Ne vous y trompez pas : Éberron est un digne successeur des mondes précédents de D&D, avec un parfum d'aventure cinématographique et évoquant les meilleurs films d'action et d'aventure jamais tournés. L'univers et son histoire ont été conçus dans cette optique, tout comme les mécanismes de jeu avec l'introduction des points d'action dans D&D.

L'histoire d'Éberron est dominée par une succession d'exploits héroïques, une utilisation intensive de la magie et un long conflit aux conséquences désastreuses. Cette « Dernière Guerre » a duré cent ans, et elle a laissé derrière elle un paysage peint à grandes touches de Bien, de Mal et d'une infinité de teintes de gris. Mais, enfouis depuis les tréfonds de l'histoire, d'antiques mystères n'attendent que d'être redécouverts pour bouleverser le monde et sa population.

La magie a une place unique dans l'univers d'Éberron. Elle est utilisée quotidiennement pour des tâches domestiques, pour améliorer le confort et pour rendre des services inenvisageables dans le monde moderne ou dans d'autres univers médiévaux fantastiques. Le continent du Khorvaire est parsemé d'imposantes cités dont les tours s'élèvent quasiment jusqu'au ciel, et une aristocratie de familles marchandes contrôle l'économie mondiale grâce aux pouvoirs que leur confèrent leurs rares et précieux dracogrammes.

Des héros de toutes races et de toutes classes parcourent le monde, luttent contre le mal ou découvrent d'incroyables trésors. Ils vivent d'inimaginables aventures pleines d'action, de défis insurmontables, de suspense insoutenable, d'évasions de

Quelques films dont vous inspirer

Des films nous ont servi d'inspiration lorsque nous avons créé ce monde, et ils peuvent vous être utiles à vous aussi pour vous mettre dans un état d'esprit propice aux aventures endiablées d'Éberron. Les quelques films suivants ne sont qu'une partie de ceux qui ont un ton et une ambiance proches de ceux que nous avons essayé d'insuffler dans notre monde.

Au nom de la rose
Casablanca
From Hell
La momie
Le faucon maltais
Le pacte des loups
Les aventuriers de l'Arche perdue
Pirates des Caraïbes
Sleepy Hollow



dernière minute et de mystères insondables. Ils peuvent aussi bien percer des énigmes centenaires que provoquer l'effondrement de toute une civilisation.

Le ton d'Éberron est une part importante de ce qui le différencie des autres univers, et nous l'avons toujours gardé présent à l'esprit alors que nous tissions la tapisserie complexe qui compose *Éberron – Univers*. Cependant, tout aussi essentielle était la devise « identique, mais différent », une approche qui fait que les éléments de cette nouvelle campagne sont aussi attractifs pour tous les joueurs de D&D. Il est ainsi possible de prendre dans les ouvrages ÉBERRON tout ce que l'on désire et de l'incorporer dans sa propre campagne, sans que cela nécessite plus d'un minimum d'adaptations.

Le monde

Éberron est un monde médiéval empli de surnaturel et de monstres, où l'influence de la magie profane est visible sur le moindre paysage et dans les progrès de la société et de l'industrie. La maîtrise des arts magiques permet la construction de cités aux tours imposantes, de véhicules propulsés par des élémentaires et d'autres dispositifs fantastiques. La magie est la science d'Éberron, l'étincelle innovante qui pousse la civilisation en avant.

Les progrès et services rendus possibles par la magie sont inhabituels pour un monde D&D médiéval habituel. La magie et les arts profanes ont créé des merveilles que la technologie n'a pas inventées avant le 18e siècle. L'équivalent magique d'un télégraphe permet d'envoyer instantanément des messages d'un point à un autre. Les villes des régions les plus civilisées sont reliées par des voies où circulent des trains mus par l'énergie profane. La magie permet de réaliser l'impossible... à condition de trouver une personne capable de lancer le sort adéquat et de disposer de la somme qu'il ne manquera pas d'exiger en retour.



Un prince lhazârien

Au début de la campagne, le monde d'Éberron se remet tout juste d'une longue et épuisante guerre. Les nations du continent du Khorvaire appartenaient toutes autrefois au même royaume, le Galifar, maintenant entré dans la légende. À la mort du roi Jarot, ses cinq héritiers, chacun à la tête d'une des Cinq Nations qui composaient le royaume, refusèrent de céder à la tradition et de se rallier derrière leur aînée. Lui refusant la couronne, ils rassemblèrent leurs vassaux et tentèrent individuellement de s'en emparer. Après plusieurs décennies de batailles, ce conflit fut appelé la Dernière Guerre car on imaginait qu'à sa fin, l'envie de se battre et de faire couler le sang d'autrui aurait définitivement et totalement disparu de la surface du Khorvaire.

La Dernière Guerre dura en tout plus d'un siècle, chacune des Cinq Nations luttant tantôt contre, tantôt aux côtés des quatre autres au gré des animosités et des alliances, aussi changeantes que le vent soufflant dans le détroit de Shargon. Saisissant les opportunités lorsqu'elles se présentèrent, les peuples de certains territoires s'émancipèrent et formèrent de nouvelles nations. Après 102 années de conflit, les dirigeants des nations du Khorvaire, maintenant une douzaine, se réunirent à l'ancien site de la capitale du Galifar pour faire la paix. Le traité de Fort-Trône marqua ainsi la fin de la Dernière Guerre.

De nos jours, les nations du Khorvaire tentent de se reconstruire et de prospérer dans cette sérénité retrouvée. Pourtant, bien qu'elles soient officiellement en paix, les nations continuent à s'affronter pour la domination économique et politique. Des échauffourées ponctuelles perdurent sur les territoires les plus éloignés du continent ou les zones frontalières les plus vivement contestées. L'espionnage et le sabotage sont les formes de diplomatie de prédilection, car tandis que les nations commercent et discutent en public, elles manipulent et complotent dans les ombres.

Dix choses à savoir

Voici, en dix points, ce que tout joueur ou maître du donjon d'Éberron doit savoir sur ce monde.

1. Tout ce qui existe dans D&D a sa place sur Éberron. Tout le contenu du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres* a une place quelque part sur Éberron, même s'il peut parfois être utile de modifier légèrement un sort, un monstre ou un objet magique pour mieux rendre le ton et l'ambiance uniques de cet univers. De plus, Éberron est le premier univers D&D à être écrit entièrement pour l'édition 3.5 des règles, ce qui nous a permis de concevoir des règles et des histoires d'une façon inédite.

2. Ton et ambiance. L'univers d'Éberron mélange les éléments d'un monde médiéval fantastique typique de D&D avec l'action des films de cape et d'épée et l'ambiance des films noirs. Les alignements ne sont que des indicateurs relatifs de la moralité, plutôt que des contraintes absolues de comportement et d'affiliation. Ils sont plus flous, et il est par exemple possible de rencontrer un dragon d'argent maléfique ou un vampire bon. Les créatures habituellement d'alignement bon peuvent s'opposer aux héros, tandis que des agents bien

connus du mal peuvent les aider quand ils s'y attendent le moins. Pour aider à rendre la nature cinématographique des passes d'armes et des duels de sorts, nous avons introduit la règle des points d'action. Cette ressource limitée peut être dépensée pour influencer le résultat d'actions capitales et permet de réussir l'impossible.

3. Un monde de magie. L'un des postulats de cet univers est qu'il s'est développé grâce à la maîtrise de la magie profane plutôt que grâce à la science. Cela explique la présence d'avancées inconnues d'autres mondes médiévaux. L'asservissement et le contrôle des créatures élémentaires ont permis la création d'aéronefs et de transports ferroviaires, tandis que dans chaque ville et cité des mages mineurs sont salariés pour fournir de l'énergie et répondre à divers besoins. Les progrès de la création d'objets magiques peuvent s'appliquer de la fabrication d'engins agricoles auto-propulsés jusqu'à la création de créatures artificielles disposant de leur libre arbitre.

4. Un monde d'aventures. Depuis les jungles étouffantes de l'Aërénal jusqu'aux ruines cyclopéennes du Xend'rik, depuis les tours imposantes de Sharn jusqu'aux plateaux et vallées ravagées des désolations démoniaques, Éberron est un monde plein d'action et d'aventure. Les héros sont le plus souvent trimbalés d'un paysage exotique à un autre, à travers les nations, les continents et même au-delà. La quête du *miroir de la septième lune* peut les emmener vers un sanctuaire caché dans le désert, un château en ruine des marches de l'ombre pour s'achever dans un dédale enterré sous la bibliothèque de Korranberg. Grâce aux moyens de transport magiques, il est plus facile de changer d'environnement au cours d'une même aventure, et donc rencontrer des monstres et des défis plus variés.

5. La Dernière Guerre s'est achevée... plus ou moins. Le traité de Fort-Trône a mis fin à la Dernière Guerre, qui avait plongé le continent du Khorvaire dans la guerre civile il y a plus d'un siècle. Des Cinq Nations de l'ancien Galifar, on est passé à douze nations reconnues. Alors que la campagne commence, la paix règle depuis deux ans, du moins en apparence. Les dissensions, les ressentiments et les souffrances nés durant la guerre sont toujours vivaces et les nouvelles nations sont à la recherche du moindre avantage qu'elles peuvent obtenir pour le prochain conflit qui ne manquera pas d'embraser le continent.

6. Les Cinq Nations. Les civilisations principalement humaines du continent du Khorvaire ont toutes un héritage qui remonte au même royaume antique du Galifar, qui était autrefois composé de cinq régions, ou nations. Il s'agissait de l'Aundair, de la Brélande, du Cyre, du Karrnath et du Thrane. Quatre d'entre elles ont survécu jusqu'à nos jours, tandis que le Cyre a été détruit il y a peu, lors du jour de Deuil. Son territoire ravagé par la magie est maintenant appelé les terres du Deuil. « Par les Cinq Nations » est une expression couramment employée par les peuples du Khorvaire ; elle évoque l'âge de paix et de prospérité révolu où ces cinq nations unies formaient le grand royaume du Galifar.

7. Un monde d'intrigues. La guerre est terminée, et les nations du Khorvaire tentent de construire une nouvelle ère de paix et de prospérité. Hélas, d'anciennes menaces rôdent et le monde a désespérément besoin de héros pour leur tenir tête. Les nations s'affrontent à tous les niveaux, pour l'économie, l'influence politique, les territoires ou la puissance magique, et tentent d'asseoir leur suprématie par tous les moyens autres qu'une guerre ouverte. L'espionnage et les sabotages sont l'essentiel des activités de certains cercles. Les maisons à dracogramme, les Églises pures ou corrompues, les parrains de la pègre, les gangs monstrueux, les espions psioniques, les universités profanes, les ordres royaux de chevaliers et de magiciens, les sociétés secrètes, les génies du mal, les dragons et une multitude d'organisations et de factions se débattent dans l'ombre de la Dernière Guerre. Éberron est une terre de conflits et d'intrigues.

8. Les lignées à dracogramme. Les grandes familles à dracogramme sont les barons de l'industrie et du négoce sur tout le Khorvaire et outre-mer. Leur influence dépasse les frontières politiques, et elles ont maintenu une neutralité stricte au cours de la Dernière Guerre. Bien qu'ils ne soient techniquement citoyens d'aucune nation, les patriarches et matriarches de chaque maison vivent dans l'opulence de leurs enclaves et comptoirs établis sur tout le continent. Les familles qui composent ces maisons commerciales doivent leur puissance aux dracogrammes (autrement dit, « signe draconique »), des symboles possédant une forte énergie magique qui apparaissent sur la peau de certains de leurs fils et filles. Les dracogrammes confèrent des pouvoirs magiques limités à leurs porteurs, qu'ils emploient efficacement au sein des guildes marchandes contrôlées par les maisons.

9. Dracolithes. Les légendes anciennes et les mythes concernant la création de l'univers racontent que l'univers est divisé en trois : l'anneau au-dessus, le royaume souterrain au-dessous et la terre entre-deux. Chacune de ces parties est liée à un grand dragon cosmique : Sibérys, Khyber et Éberron, et produit des pierres et des cristaux chargés d'énergie magique profane : les dracolithes (autrement dit, « pierres draconiques »). Ces gemmes permettent de renforcer les pouvoirs des dracogrammes, d'asservir les élémentaires et de créer toutes sortes d'objets magiques. Toutefois, ces pierres sont rares et difficiles d'accès, ce qui en fait une ressource précieuse, objet de quêtes et d'aventures.

10. Nouvelles races. Les joueurs peuvent choisir l'une des races courantes du *Manuel des Joueurs*, ou l'une des races uniques d'Éberron : les changelins, les férals, les forgeliers et les kalashtars. Les changelins ont du sang humain et doppelganger, ce qui leur confère des possibilités réduites de métamorphose. Les férals sont les lointains descendants d'humains et de lycanthropes, une union qui leur confère des capacités et des instincts sauvages. Les forgeliers sont des créatures artificielles conscientes, fabriqués durant la Dernière Guerre et ayant depuis pris leur autonomie, avec la volonté de se faire une place dans le monde. Les kalashtars sont des entités extraplanaires qui ont fusionné avec des hôtes humains et qui peuvent potentiellement développer de vastes pouvoirs psioniques (pour exploiter pleinement les kalashtars et les autres éléments psioniques de ce monde, il est fortement recommandé d'utiliser le *Grand Livre des Psioniques*).

Et maintenant, alors que le fulgurant s'arrête dans le gare de Première Tour, il est temps d'explorer le monde d'Éberron et de se laisser happer par l'aventure. Attrapez votre épée, rassemblez vos compagnons et assurez-vous d'être prêt... à tout.

Et maintenant...

Vous pouvez maintenant entamer la lecture du reste de cet ouvrage dans l'ordre qui vous convient. Pour en savoir plus sur les particularités du monde et de son histoire, dirigez-vous vers le Chapitre 7 : vivre à Éberron et le Chapitre 8 : organisations. Si vous êtes impatient de découvrir les nouvelles règles, tournez la page et commencez par le Chapitre 1 : races de personnage. Si vous croisez un terme exotique ou un nom inconnu, pensez à utiliser l'index en fin d'ouvrage pour savoir où trouver plus d'informations à son sujet.


Le bon mot d'Orbas le demi-orque avait fait mouche. Il avait comparé le forgelier nommé Relique à un chariot à trois roues. « Il a beau avoir été utile, il a fait son temps. » a-t-il dit en riant. Un instant plus tard, il était projeté à travers la salle de l'Enclume brisée aussi facilement qu'une choppe de bière vide.
KW

CHAPITRE UN

RACES DE PERSONNAGE

Les peuples d'Éberron forment une chatoyante broderie de races, parmi lesquelles on compte les races communes du *Manuel des Joueurs* ainsi que quatre nouvelles races qui, bien que propres à cet univers, peuvent également apparaître dans n'importe quelle campagne de D&D. Chacune d'entre elles présente un style et un charme particuliers et adaptés aux fonctions diverses que proposent les cultures hautement magiques d'Éberron.

Ce chapitre vous exposera également brièvement comment les races communes diffèrent de ce que détaille le *Manuel des Joueurs* quand elles sont jouées dans l'univers d'ÉBERRON (si une question n'est pas abordée, considérez simplement que le *Manuel des Joueurs* fait autorité).

Les quatre nouvelles races proposées dans ce chapitre sont :

Les changelins. Race issue du croisement entre humains et doppelgangers, ayant hérité d'un pouvoir de transformation partiel.

Les férals. Descendants de lycanthropes, ils sont capables de manifester des caractéristiques bestiales sur de courtes périodes.

Les forgeliers. Créatures artificielles douées de conscience, créés pour prendre part à la Dernière Guerre, les forgeliers tentent désormais de trouver leur place en un monde où la paix est précaire.

Les kalashtars. Union d'esprit extraplanaire et de chair humaine, ils sont restés experts en matière de pouvoirs mentaux.

AJUSTEMENTS RACIAUX PROPRES À ÉBERRON [1]

Race	Ajustements de caractéristique	Classe de prédilection
Changelin	Aucun	Roublard
Féral	+2 en Dextérité, –2 en Intelligence, –2 en Charisme	Rôdeur
Forgelier	+2 en Constitution, –2 en Sagesse, –2 en Charisme	Guerrier
Kalashtar	Aucun	Psion

1 : pour les races courantes, veuillez vous reporter à la page 12 du *Manuel des Joueurs*.



Humains



Une changeline

Humains

Les humains, race relativement jeune, sont l'espèce dominante sur Éberron.

Territoires. La culture humaine est née sur le continent de Sarlonie et fut transmise par les premiers colons qui naviguèrent des côtes occidentales de Sarlonie en direction de la province du Khorvaire qui constitue désormais les principautés de Lhazâr. De là, ils se déployèrent à travers le continent du Khorvaire, aiguillonnant le serein empire elfe d'Aërénal et ne laissant que ruines des royaumes gobelins dans leur sillon. L'arrivée des Inspirés en Sarlonie sonna le glas de la domination des humains sur ce continent. Les humains du Khorvaire n'éprouvent aucun attachement particulier à l'égard de leurs terres ancestrales. La plupart ne savent même pas que leurs ancêtres sont venus de cette lointaine contrée.

Dracogrammes. Les humains contrôlent bon nombre de maisons à dracogramme. La maison Cannith porte le dracogramme de la Création et garde le monopole de tout ce qui concerne l'industrie et la réparation. La maison Orienne porte le dracogramme du Passage et domine les secteurs du transport et de la communication. La maison Dénéith porte le dracogramme de la Sentinelle, si bien que ses membres contrôlent tout ce qui a trait à la protection rapprochée. La maison Vadalis porte le dracogramme du Dressage, ce qui fait de ses membres les maîtres incontestés de l'élevage du bétail et de sa formation.

Changelins

Les changelins sont des changeformes subtils capables de modifier sensiblement leur apparence. Issus de l'union entre doppelgangers et humains, ils ont évolué et constituent aujourd'hui une race à part entière, bien distincte de celle de leurs ancêtres. Les changelins ne disposent pas des mêmes pouvoirs de métamorphose qu'un véritable doppelganger, mais sont néanmoins capables de manifester des déguisements saisissants, à volonté. Cette capacité en fait naturellement de redoutables espions et criminels, potentiel auquel de nombreux changelins ne renoncent pas.

Personnalité. En général, les changelins font montre d'une grande prudence et ne prennent de risques que lorsque l'issue leur paraît favorable ou que le jeu en vaut vraiment la chandelle. Ils sont amateurs des plus grands raffinements qu'offre la vie et tirent le plus profond plaisir du confort de l'opulence, chaque fois qu'ils peuvent en profiter. Ils évitent l'affrontement direct, misant plutôt sur les frappes surprises et les retraites anticipées. Sur le plan de la communication, ils usent d'un ton mielleux et montrent un don certain pour obtenir davantage de renseignements que ce que leurs interlocuteurs sont au départ prêts à leur livrer.

Description. L'apparence des changelins est fortement marquée par leur ascendance doppelganger, tandis que leur héritage humain est à peine perceptible. Tous les changelins restent dans les limites imposées par la taille M, mesurant généralement entre 1,50 et 1,80 mètres. À l'inverse des doppelgangers, les changelins sont naturellement sexués, même s'ils sont capables d'adopter la forme qui leur convient. Leur peau est gris pâle et leurs cheveux apparaissent clairs et fins. Ils présentent des membres d'une longueur légèrement disproportionnée par rapport à d'autres humanoïdes. On peut remarquer des traits à peine plus marqués sur leur visage que ceux des doppelgangers, tels que l'amorce d'un nez ou l'esquisse de lèvres, mais leurs yeux sont restés blanc immaculé et leurs caractéristiques faciales demeurent bien moins définies que celles d'un humain.

Relations avec les autres races. Il faudrait être fou pour accorder la moindre confiance à un changelin. Nombreux sont ceux, pourtant, qui ont de bonnes raisons de traiter avec eux. La plupart des membres des autres races les considèrent avec une grande méfiance. Les nains perdent vite patience face à leurs manières subtiles et trompeuses. Les halfelins, en revanche, se plaisent à mesurer leur esprit à celui des changelins, même s'ils restent rivaux dans certaines activités douteuses.

Alignement. On trouve des changelins de tous alignements, mais la plupart sont plutôt neutres. Ils s'occupent de leurs propres affaires sans trop se soucier des lois et de la morale. Nombreux sont ceux qui ont leur propre code de l'honneur, tout en restant farouchement indépendants. Certains refusent de pratiquer l'assassinat, tandis que d'autres embrassent cette voie qu'ils considèrent comme la quintessence de l'art changelin de la mystification.

Territoires. Les changelins vivent partout où l'on trouve des humains au Khorvaire, se mêlant à eux et se cachant dans leur ombre. On les trouve le plus souvent dans les grandes cités du Khorvaire, dans lesquelles ils constituent l'échine du crime organisé. Nombreux sont pourtant ceux qui se dirigent vers une carrière plus honorable d'artiste, d'investigateur, de représentant politique ou, parfois, d'aventurier. Il n'existe pas de territoire propre aux changelins.

Dracogrammes. Les changelins ne présentent jamais de dracogramme, mais ils peuvent en reproduire la forme à défaut d'en manifester les pouvoirs.

Religion. De nombreux changelins vénèrent la divinité connue sous le nom du Voyageur, qui fait partie du Sinistre Sextumvirat. D'autres ont leur propre philosophie de ce qu'ils considèrent comme la forme idéale, dans laquelle la transformation physique apparaît comme une pratique mystique symbolisant la purification de l'esprit. Cette philosophie est cependant singulièrement amorale et l'on compte aussi bien des assassins que des ascètes au grand cœur parmi ses partisans.

Langues. Les changelins parlent le commun, qui leur permet de se déplacer aisément parmi les humains et les membres de toutes les autres races. Ils apprennent généralement autant de langues qu'ils peuvent pour optimiser leur palette de déguisements.

Noms. Les changelins se donnent généralement des noms monosyllabiques que les autres races prennent généralement davantage pour des surnoms. En réalité, ils collectionnent les noms et peuvent se présenter totalement différemment d'un contexte social à l'autre. Leurs noms ne font aucune distinction entre les femmes et les hommes.

Noms féminins et masculins. Bin, Dox, Fie, Hars, Jin, Lam, Nit, Ot, Paik, Ruz, Sim, Toox, Yug.

Aventuriers. Un aventurier changelin peut être en fuite à la suite de crimes passés, chercher à se venger d'un tort qui lui aurait été causé ou partir en quête de perfection spirituelle par le biais de ses pouvoirs de transformation. D'autres se retrouvent sur la voie de l'aventure à défaut d'autre perspective concrète de carrière. Ceux que le crime et la sournoiserie n'attirent pas ont souvent du mal à trouver un travail stable.

TRAITS RACIAUX DES CHANGELINS

- Sous-type métamorphe. Les changelins sont des humanoïdes dotés du sous-type métamorphe.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les changelins n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques de sommeil et de charme. Les changelins ont l'esprit fuyant.
- Bonus racial de +2 aux tests de Bluff, d'Intimidation et de Psychologie. Les changelins sont naturellement doués pour tromper et intimider leurs interlocuteurs. De plus, s'ils ne sont pas capables de détecter les pensées comme les doppelgangers, leur instinct leur permet de décrypter le langage corporel et la contenance d'autrui avec une précision saisissante.
- *Linguiste né*. Quelle que soit la classe adoptée, Langue est une compétence de classe pour les changelins.
- *Change-forme mineur (Sur)*. Les changelins ont le pouvoir surnaturel de modifier leur apparence, comme par le biais du sort *déguisement*, n'agissant que sur leur propre corps (pas sur ce qu'ils portent). Ce pouvoir n'est cependant pas une illusion, mais prend la forme d'altérations mineures des traits du changelin, de la couleur et de la texture de sa peau, ainsi que de sa taille, tout en restant dans les limites imposées par le sort. Le changelin peut recourir à ce pouvoir à volonté, la transformation restant en place jusqu'à la prochaine altération. Il reprend sa forme naturelle s'il vient à mourir. Le sort *vision lucide* révèle l'apparence véritable du changelin. S'il recourt à ce pouvoir pour se déguiser, le changelin reçoit un bonus de circonstances de +10 à son test de Déguisement. Toute utilisation de ce pouvoir requiert une action complexe.
- *Langues*. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain et terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard. La classe de roublard d'un changelin multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

DEMI-ELFES

Les demi-elfes sont nombreux au Khorvaire. La race est d'ailleurs spécifique à ce continent, où elle résulte des premières alliances entre humains et elfes. Les demi-elfes peuvent se montrer aussi arrogants que les elfes, mais ils coopèrent généralement plus facilement avec les humains. Certains d'entre eux, fascinés par la mort et les pratiques de leurs ancêtres d'Aërénal, deviennent des nécromanciens accomplis. D'autres se montrent plus attachés à leur héritage humain, jusqu'à se mêler presque imperceptiblement dans la société des hommes.

Bien que la plupart des demi-elfes naissent de parents demi-elfes, le métissage entre elfes et humains à travers le Khorvaire reste toujours possible, et donne parfois naissance à des enfants.

Territoires. Les demi-elfes n'ont pas de terre attitrée. En revanche, on peut les rencontrer dans les Cinq Nations. Ils sont particulièrement courants en Aundair, en Brélande et au Thrane, tandis que quelques-uns ont migré vers le Valénar pour prendre part à la fondation et l'expansion de cette nouvelle nation elfe.

Dracogrammes. Parmi les familles à dracogramme, deux sont de race demi-elfe. La maison Lyrandar porte le dracogramme de la Tempête, qui leur permet de construire navires de haute mer et vaisseaux volants, ainsi que d'apporter la pluie sur les terres cultivables. La maison Médani porte le dracogramme de la Détection et propose des services de protection rapprochée. L'union d'elfes et d'humains engendrant parfois des demi-elfes qui ne sont pas directement issus de la race à proprement parler, on peut trouver un petit échantillon de ces métis au sein de maisons à dracogramme sous domination humaine ou elfe.

Demi-orques

Les demi-orques sont rares au Khorvaire, dans la mesure où humains et orques n'ont jamais vécu très proches les uns des autres. En revanche, dans les petites communautés humaines disséminées dans les marches de l'ombre, cette race mêlée s'avère plus courante et on la rencontre également dans les régions occidentales de confins d'Eldyn et du Droâm. Les orques des marches de l'ombre ont un mode de vie très proche de celui des humains. Ils mènent une existence rustique, certes, mais qui reste bien éloigné de celle des hordes barbares impitoyables de leurs lointains ancêtres. Les demi-orques s'avèrent tout aussi civilisés que les hommes de la région et pourraient souvent passer pour des humains, malgré leur taille et leur force physique.

Territoires. Les demi-orques n'ont pas de terres propres et vivent parmi les humains ou les orques des marches de l'ombre, des confins d'Eldyn et du Droâm. Certains ont même trouvé leur place au sein d'autres nations du Khorvaire, en particulier dans les cités et villes les plus importantes.

Dracogrammes. La maison Tharashk, composée de demi-orques et d'humains, porte le dracogramme de la Découverte. Les sujets de prédilection de la maison sont les enquêtes et prospections en matière de dracolithes.



Demi-elfes

Elfes

De nombreux elfes apparaissent majestueux et distants, ne se sentant concernés que par des projets qui s'étendent sur plusieurs siècles, par opposition aux affaires à très court terme qui occupent l'esprit des autres races. Quelques rares elfes se montrent plus terre à terre, en particulier ceux des maisons à dracogramme, qui ont vécu parmi les humains et autres races éphémères pendant des siècles et ont fini par ajuster leur perception du temps. Il y a aussi les elfes du Valénar, qui ont renoncé aux manières ancestrales des leurs pour pouvoir jouer un rôle plus actif et expansionniste.

Demi-orques

Territoires. Les elfes sont venus au monde sur le mystérieux continent méridional du Xen'drik, où ils n'étaient que les esclaves des royaumes géants. Il y a des dizaines de milliers d'années, ces elfes asservis se rebellèrent contre leurs maîtres et finirent par abandonner totalement le Xen'drik. Ils s'installèrent dans la fertile forêt tropicale d'Aërénal, imposante île-continent située au sud-est du Khorvaire.

Avant le long règne des rois du Galifar, certains elfes choisirent de quitter l'Aërénal pour migrer vers le Khorvaire. Ces elfes évoluent désormais parmi les nations du Khorvaire et se sont presque complètement intégrés au sein des civilisations à dominante humaine. Ces elfes « civilisés » n'ont pas grand-chose en commun avec l'antique culture de l'Aërénal, ou même avec la nation nouvelle du Valénar, même si quelques individus épars peuvent avoir plus de liens avec leurs cousins ancestraux que l'elfe typique du Khorvaire.

Au cours de la Dernière Guerre, les dirigeants assiégés du Cyre engagèrent des mercenaires elfes venus d'Aërénal pour défendre leurs terres. Après cinquante années de service pour cette nation, ces elfes réclamèrent une portion du Cyre, avançant que cette terre avait autrefois appartenu aux elfes (une colonie commerçante s'y était établie pour négocier avec l'empire des hobgobelins, bien avant l'arrivée des humains au Khorvaire). Cette terre est désormais connue sous le nom de Valénar.

Une description détaillée du Valénar commence en page 210 et une autre, de l'Aërénal, débute en page 216.

Dracogrammes. Les maisons elfes de Phiarlane et de Thuranni, qui se scindèrent au cours de la Dernière Guerre, portent à elles deux le dracogramme de l'Ombre et ses pouvoirs de scrutation et d'illusion. Elles contrôlent tout ce qui a trait à l'espionnage à travers le Khorvaire, mais gèrent également des affaires plus légitimes, liées à l'art ou au spectacle. Depuis la scission des


Elfes

halfelins s'entendent généralement bien avec eux. De leur côté, les férals accordent difficilement leur confiance et ne s'attendent à rien de mieux venant des autres races, même si certains d'entre eux tentent de gagner le respect et l'attachement de leurs compagnons à travers leurs actes.

Alignement. Les férals sont généralement neutres, considérant la seule survie comme plus important que les questions morales ou éthiques sur la manière de mener ce combat.

Territoires. Les férals n'ont pas de terre propre. Descendants d'humains, ils vivent parmi eux. À l'inverse des changelins, les férals évoluent généralement au sein de zones rurales, loin des cités surpeuplées. On les rencontre le plus souvent dans les confins d'Eldyn et les zones reculées que l'on peut trouver dans toutes les autres nations. Ils sont bien souvent trappeurs, chasseurs, pêcheurs, traqueurs, guides ou éclaireurs militaires.

Dracogrammes. Le fait qu'aucune maison à dracogramme n'accueille de férals ne fait que renforcer leur place en marge de la société.

Religion. La plupart des férals se tournent vers la religion druidique des confins d'Eldyn, selon laquelle la puissance divine émane directement de la terre, des éléments et des créatures de la nature. Les férals qui rendent hommage au panthéon de l'Ost souverain tendent vers les divinités Balinor et Boldreï, tandis que d'autres révèrent le Voyageur. Rares sont les férals qui vénèrent la Flamme d'Argent.

Langues. Les férals parlent le commun et pratiquent rarement d'autres langues.

Noms. Les férals portent les mêmes noms que les humains, en particulier les noms que les citadins trouvent rustiques.

Aventuriers. Passer de l'existence rude et autonome du chasseur ou du trappeur féral à la vie d'aventurier ne représente pas une grosse évolution. Nombreux sont les férals qui se retrouvent embarqués dans une telle carrière à la suite d'un événement venu interrompre leur routine quotidienne, tel que l'incursion de monstres dans leur village ou leur forêt, ou encore un funeste incident survenu pendant une simple mission de reconnaissance.

maisons, les Phiarlane et les Thuranni se sont avérés d'impitoyables concurrents dans la quête désespérée du monopole de leur domaine.

FÉRALS

Parfois appelés lycanthropoïdes, les férals descendent d'humains et de lycanthropes naturels, cette dernière variété étant désormais pratiquement éteinte au Khorvaire. Les férals ne peuvent changer totalement de forme, mais ils sont capables d'adopter certaines caractéristiques animales dans le cadre de ce qu'ils appellent la sauvagerie. Les férals ont fini par former une race à part entière, capable de procréer. Ils ont leur propre culture, avec ses traditions et son identité.

Personnalité. Le comportement et la personnalité des férals sont influencés par leur nature animale. Nombreux sont les individus bourrus et grossiers, tandis que d'autres se montrent discrets, fuyants et solitaires. Sur le modèle carnivore de la plupart des lycanthropes, les férals présentent une approche prédatrice de la vie, selon laquelle toute activité ne peut s'exprimer qu'en termes de chasseur et de proie. L'existence est pour eux une épreuve de survie, dans laquelle chacun doit s'efforcer de prouver son autonomie, son adaptabilité et sa débrouillardise.

Description. Les férals présentent une apparence essentiellement humanoïde, mais leurs corps se montrent exceptionnellement souples. Ils se déplacent souvent à moitié accroupis, surgissant et bondissant pendant que leurs compagnons marchent normalement à leurs côtés. Leur visage présente un aspect bestial, avec un nez plat et large, de grands yeux, des sourcils fournis, des oreilles pointues et de longs favoris (quel que soit le sexe). Leurs avant-bras et leurs mollets sont recouverts de longs poils, tandis que leur chevelure est épaisse et longue.

Relations avec les autres races. La plupart des membres des autres races se sentent mal à l'aise en présence de férals, comme s'il s'agissait de grands prédateurs. Bien entendu, il arrive que certaines personnes finissent par apprécier des férals donnés malgré leur aversion naturelle. De même, les

TRAITS RACIAUX DES FÉRALS

- Sous-type métamorphe. Les férals sont des humanoïdes dotés du sous-type métamorphe.
- +2 en Dextérité, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les férals sont particulièrement souples et agiles, mais leur nature fondamentalement bestiale limite leur capacité de raisonnement et complique leur vie sociale.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les férals n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- *Sauvagerie (Sur)*. Tout féral est capable de puiser dans son héritage lycanthrope pour temporairement altérer ses prouesses physiques. Une fois par jour, un féral peut entrer dans un état qui rappelle vaguement la rage de berserker et qui lui confère un bonus de +2 dans l'une de ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité ou Constitution) et un autre avantage, selon sa marque férale. En effet, chaque féral présente une marque parmi six possibles, qui se manifeste uniquement pendant la sauvagerie. Les marques férales sont détaillées dans la rubrique suivante.

L'état de sauvagerie se déclenche par une action libre et persiste pendant un nombre de rounds égal à 3 + modificateur de Con du féral (si la valeur de Constitution du féral est altérée par sa marque férale ou quelque autre effet, il convient de prendre en compte la valeur modifiée). Certains dons peuvent permettre au féral de renforcer ce pouvoir (cf. le Chapitre 3 : distinctions héroïques).

Chaque don de féral choisi par le personnage augmente la durée de la sauvagerie d'un round. Le nombre d'utilisations quotidiennes de la sauvagerie auxquelles à droit le personnage augmente également d'un tous les deux dons de féral qu'il possède. C'est ainsi qu'un personnage doté de deux dons de féral peut entrer en sauvagerie deux fois par jour (au lieu d'une seule fois), chaque recours au pouvoir persistant pendant un nombre de rounds égal à 5 (au lieu de 3) + modificateur de Con du féral.

La sauvagerie, bien qu'elle provienne de la lycanthropie et y soit liée, n'est ni une maladie ni une malédiction. Elle ne se transmet pas par morsure ou blessure et le féral ne peut en être « guéri ». La sauvagerie est considérée comme un pouvoir inné pour la race.

- *Vision nocturne*. Les férals voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Saut. L'héritage du féral lui confère des talents physiques hors du commun.
- *Langues*. D'office : commun. Supplémentaires : elfe, gnome, halfelin et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Rôdeur. La classe de rôdeur d'un féral multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Marques férales

Chaque féral dispose de l'une des marques férales suivantes, sélectionnée au moment de la création du personnage sans pouvoir revenir dessus par la suite.

Arpenteur de falaise (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Dextérité et acquiert une vitesse de déplacement en escalade de base de 6 mètres.

Griffes affilées (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Force. Par ailleurs ses ongles se transforment en véritables griffes qu'il peut utiliser comme arme naturelle. Ils infligent 1d4 points de dégâts (auxquels s'ajoute un +1 supplémentaire pour chaque tranche de quatre niveaux globaux) lors d'une attaque réussie. Il peut effectuer une attaque de griffes par une action simple ou deux attaques de griffes dans le cadre d'une attaque à outrance (arme principale). Il ne peut attaquer plus d'une fois par round avec une même griffe, même si son bonus de base à l'attaque suffit normalement à lui octroyer plusieurs attaques. Il lui est possible d'effectuer une attaque de griffe en tant qu'arme secondaire légère s'il manie une arme dans sa main directrice, mais toutes ses attaques subissent alors un malus de –2 pour le round.

Longue foulée (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Dextérité ainsi qu'un bonus de 3 mètres à sa vitesse de déplacement au sol de base.

Longues dents (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Force. Par ailleurs, ses dents deviennent de véritables crocs qu'il peut utiliser comme arme naturelle. Elles infligent 1d6 points de dégâts (auxquels s'ajoute un +1 supplémentaire pour chaque tranche de quatre niveaux globaux) lors d'une attaque de morsure réussie. Il ne peut attaquer plus d'une fois par round avec sa morsure, même si son bonus de base à l'attaque suffit normalement à lui octroyer plusieurs attaques. Cette attaque de morsure peut intervenir en tant qu'attaque secondaire (avec un malus de –5 au jet d'attaque) si le féral porte une arme.

Peau de bête (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Constitution ainsi qu'un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.

Traque sauvage (Sur). En état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 en Constitution et



Une férale

acquiert le pouvoir d'odorat. Ce pouvoir permet au féral de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur. Il peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet au féral de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte). Les odeurs les plus puissantes masquent les autres, si bien qu'il est possible de s'en servir pour gêner cette capacité du féral.

Quand le féral repère une odeur, il ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; il sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, s'il se trouve à moins de 1,50 mètre, il peut la localiser avec précision.

S'il possède le don Pistage, un féral présentant cette marque peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'il réussisse les tests de Survie nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Un féral suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Quand il n'est pas en état de sauvagerie, un féral présentant cette marque reçoit un bonus de +2 aux tests de Survie grâce aux effets persistants de son puissant odorat.

Forgeliers

Conçues comme de simples machines lors de la Dernière Guerre, les forgeliers ne doivent leur conscience qu'aux effets secondaires des expériences magiques qui visaient à en faire les armes ultimes de destruction. À chaque nouveau modèle émergeant des forges de création de la maison Cannith, ils se sont montrés de plus en plus évolués, jusqu'à constituer un nouveau genre : les créatures artificielles vivantes.

Les forgeliers sont réputés pour leurs prouesses martiales, leur taille et leur détermination inébranlable. Ils peuvent être des alliés fidèles comme des ennemis redoutables. Les premiers modèles de forgeliers étaient de véritables créatures artificielles. On trouve d'ailleurs quelques-uns de ces spécimens, vestiges la Dernière Guerre, sous diverses variétés monstrueuses, telles que le titan forgelier (détaillé page 302).

Personnalité. Au cours de la Dernière Guerre, les forgeliers furent conçus pour combattre et ils continuent d'assurer leur tâche sans se poser de questions. Ils se battent farouchement et généralement sans pitié, démontrant cependant une capacité d'adaptation dont sont bien incapables les autres créatures artificielles. Maintenant que la guerre est terminée, les forgeliers cherchent à s'adapter à la vie en cette ère de paix relative. Certains se sont tournés sans accroc vers de nouvelles fonctions, telles qu'artisan ou ouvrier, tandis que d'autres mènent la vie errante d'aventurier ou prolongent activement la Dernière Guerre, malgré le retour de la paix.

Description. Les forgeliers apparaissent comme d'imposants humanoïdes moulés à partir d'un alliage de matériaux, comme l'obsidienne, le fer, la pierre, l'ébénite ou l'argent, et de matières organiques. Ils se meuvent cependant avec une grâce et une souplesse surprenantes. Le corps d'un forgelier est composé de plaques flexibles connectées par des pelotes fibreuses, le tout surmonté d'une tête pratiquement lisse.

Les forgeliers sont asexués. Ils présentent tous un aspect musculeux, sans le moindre attribut sexuel. Certains d'entre eux montrent une personnalité que l'on pourrait qualifier de plus masculine ou féminine, mais tout cela reste néanmoins très subjectif. Les forgeliers eux-mêmes ne semblent pas se soucier de ces considérations de genre. Bien qu'ils ne vieillissent pas naturellement, leur corps se désagrège lentement tandis que leur esprit tire les fruits de l'apprentissage et de l'expérience.

Créatures artificielles uniques, les forgeliers ont appris à modifier leur corps par le biais de la magie et d'un entraînement poussé. La plupart des forgeliers sont affublés de plaques métalliques plus lourdes que celles que leurs créateurs leur avaient attribuées. Cette armure sur mesure, leur arsenal intégré et d'autres améliorations physiques permettent de distinguer les forgeliers les uns des autres.

Relations avec les autres races. En même temps que les forgeliers s'efforcent de se faire une place dans la société d'après-guerre, ils ont également bien du mal à trouver le moyen de communiquer avec les races qui les ont créés. En général, les races humanoïdes du Khorvaire voient les forgeliers comme un rappel douloureux de la brutalité de la Dernière Guerre, si bien qu'ils les évitent comme la peste.

Au Thrane et au Karrnath, les forgeliers sont toujours considérés comme propriété des forces militaires qui ont payé pour leur construction et la plupart d'entre eux servent alors d'esclaves, besognant généralement à la réparation des bâtiments et des routes endommagés ou détruits pendant la guerre. Ils évoluent librement à travers le reste du Khorvaire, mais sont parfois victimes de discrimination et ont bien des difficultés à trouver du travail ou à se faire simplement accepter. La plupart des forgeliers, n'étant pas naturellement des créatures très émotives, acceptent leurs épreuves et leur servitude avec sérénité, mais d'autres nourrissent une rancœur grandissante à l'égard des autres races et de ces autres forgeliers qui n'ont d'autre ambition que de satisfaire leurs « maîtres ».

Alignement. Les forgeliers sont généralement neutres. Ils furent conçus pour combattre et non pour réfléchir au bien-fondé de la guerre. Bien qu'ils soient parfaitement libres d'avoir leurs propres opinions et capables de sens moral, la plupart préfèrent ne pas jongler avec les idéaux éthiques.

Territoires. Les forgeliers furent au départ issus du Cyre, avant que la nation ne soit détruite, et n'ont désormais pas de terre associée à leur race. La plupart se sont dispersés à travers le Khorvaire, travaillant en tant que serviteurs liés par contrat à Korth, Atur ou Fort-de-Flamme, ou encore se démenant pour trouver du travail et un semblant d'acceptation à Sharn ou Korranberg. Quelques-uns se sont rassemblés dans les terres du Deuil, pour tenter de fonder une société nouvelle de forgeliers, débarrassée des préjugés et de la méfiance des races plus anciennes.

Dracogrammes. Les forgeliers ne présentent jamais de dracogramme.

Religion. De la même manière que les forgeliers ne sont pas enclins à s'aligner selon une morale ou une éthique particulière, la race montre également peu d'intérêt pour la religion. Quelques forgeliers ont trouvé un semblant de réponse à la question de leur existence en adoptant la cause de quelque religion, mais ils représentent une petite minorité parmi les leurs, même s'ils sont généralement très expansifs. Un plus grand nombre gravite autour d'une figure messianique connue sous le

La nature des forgeliers

Avant la mort du roi Jarot et le début de la Dernière Guerre, les maîtres artisans de la maison Cannith consacrèrent leurs forges de création à la concoction de créatures artificielles d'une ère nouvelle. Ces machines conçues à l'origine pour travailler et produire ne tardèrent pas à donner lieu à des prototypes expérimentaux plus orientés vers l'exploration et la défense. Quand le roi Jarot saisit toute l'ampleur des possibilités qu'ouvrait le travail de la maison Cannith, il commença à esquisser son plan de défense du Galifar contre les menaces qu'il imaginait venir de part et d'autre du royaume. Le roi se montrait de plus inquiet au sujet du péril grandissant qu'il associait aux hordes de monstres des contrées occidentales, aux mystérieux elfes d'Aërénal, aux barbares d'Argonesse et à d'autres peuplades au-delà des frontières de son royaume. À la demande expresse du roi, la maison Cannith débuta les premières expériences de créatures artificielles conçues pour la guerre.

Merrix d'Cannith, l'un des seigneurs de la maison, mit au point la première version des forgeliers. Il s'agissait alors d'une prouesse technique exceptionnelle, mais Merrix était persuadé de pouvoir créer un soldat encore plus performant. Quand le roi Jarot vint à mourir et que ses descendants divisèrent le royaume, chacune des factions se retrouva avec un effectif de combattants forgeliers dévoués à sa cause. La deuxième décennie du conflit ne faisait que commencer lorsque Merrix réussit à imprégner ses soldats artificiels d'un semblant de conscience. Mais ce fut Ârren, propre fils de Merrix, qui fut l'auteur de l'avancée révolutionnaire qui engendra le passage des forgeliers au stade de créatures artificielles vivantes. Les premiers forgeliers que l'on peut véritablement qualifier d'êtres vivants émergèrent des forges de création il y a seulement trente-trois ans.

La maison Cannith vendit ses combattants forgeliers pendant les trente dernières années de la guerre, à quiconque avait les moyens de se les offrir. La Brélande, le Thrane et le Cyre bénéficiaient des plus importantes armées de forgeliers du continent et la plupart des factions rivales disposaient au moins d'une force symbolique de ces machines de guerre. Vers les dernières années de la guerre, les forgeliers étaient devenus irrémédiablement associés au conflit grandissant.

Dans le cadre du traité de Fort-Trône, document qui marqua la fin de la Dernière Guerre, deux décisions majeures furent convenues à l'égard des forgeliers. Tout d'abord, leur statut fut modifié : de simples propriétés, ils devenaient désormais des personnes à part entière. Ensuite, il fut interdit à la maison Cannith de produire d'autres forgeliers ; les forges de création furent fermées et détruites. Certaines nations, comme le Thrane et le Karrnath, se dérobèrent à la première clause en liant leurs forgeliers par contrat de servitude. Nombreux sont ceux qui éprouvent de la méfiance, de la colère ou de la peur à l'encontre des forgeliers, mais les machines vivantes commencent à jouir d'un niveau d'intégration dont elles n'auraient jamais rêvé à l'issue de la guerre.

Les forgeliers ne se reproduisent pas. La grande majorité des forgeliers qui sillonnent le continent du Khorvaire est constituée de vétérans de la Dernière Guerre. Les plus anciens d'entre eux remontent à la première production, trente-trois ans plus tôt, tandis que les plus récents sont sortis des forges de création il y a deux ans seulement, dans les derniers jours de la guerre. Les forgeliers les plus vieux sont généralement guerriers ou barbares. Les plus récemment créés, en particulier ceux qui ont moins de cinq ans, se montrent enclins à plus de variété en matière de classe.

En secret, de nouveaux forgeliers continuent d'être produits depuis deux sources distinctes. Merrix d'Cannith, petit-fils du créateur originel, perpétue l'œuvre depuis une forge de création illégale terrée dans les entrailles de Sharn. Il y prolonge les expériences de son grand-père et de son père. Certains de ces nouveaux forgeliers sont placés sous son service, tandis que d'autres sont vendus à des clients de choix et d'autres encore sont rendus libres pour que Merrix puisse observer leur mode de survie dans ce monde (ceux-ci deviennent souvent aventuriers). La prudence reste de mise pour Merrix, dont la forge ne fonctionne que par intermittence pour ne pas éventer le secret.

L'autre source de production se cache parmi les ruines des terres du Deuil, où le renégat seigneur des lames contrôle les vestiges de la forge Cannith qui tournait autrefois au Cyre. Il n'a pas réussi à en maîtriser tous les rouages. De plus, la forge fut endommagée lors du désastre qui dévasta la nation, si bien qu'il ne peut produire de nouveaux forgeliers qu'à faible rythme et en petite quantité, et encore, certains des spécimens qui émergent de sa forge de création montrent des défaillances et des mutations.



Une forge de création de la maison Cannith

nom de seigneur des lames. Cet influent meneur s'est constitué une suite de forgeliers insatisfaits, proche de la secte, en prêchant le retour aux terres du Deuil et la rébellion contre les races à « chair molle ».

Langues. Conçus pour communiquer avec leurs créateurs et propriétaires de race essentiellement humaine, les forgeliers parlent le commun.

Noms. Les forgeliers ne s'attribuent pas eux-mêmes de noms et n'ont que récemment commencé à comprendre la nécessité pour les autres races de nommer chaque chose. La plupart acceptent les noms que les autres veulent bien leur donner et les forgeliers qui voyagent avec des humains portent souvent des surnoms. Quelques-uns, cependant, sont arrivés à la conclusion que l'attribution d'un nom était un moment-clé de leur nouvelle existence et déploient beaucoup d'efforts pour trouver le nom qui leur conviendra parfaitement.

Aventuriers. L'aventure est un moyen idéal d'intégration au monde pour les forgeliers, du moins autant que n'importe quel autre aventurier. Dans les contrées sauvages du Xen'drik, ancien continent des secrets, les gens se fichent généralement de la manière dont vous avez été conçu, tant que vous pouvez aider vos compagnons à rester en vie. Bon nombre de forgeliers se tournent vers la vie d'aventurier, pour échapper aux restrictions d'une société qu'ils n'ont pas engendrée, mais également pour prendre part à une activité significative.

TRAITS RACIAUX DES FORGELIERS

- Sous-type créature artificielle vivante (Ext). Les forgeliers sont des créatures artificielles dotées du sous-type créature artificielle vivante. Ils reçoivent une volonté propre et une certaine conscience lors de leur conception, par le biais de puissants et complexes enchantements de création. Les forgeliers sont des créatures artificielles vivantes qui cumulent des aspects issus à la fois des créatures artificielles et des créatures vivantes, comme le détaille ce qui suit :

Attributs. En tant que créature artificielle vivante, les forgeliers présentent les attributs suivants :

– Les forgeliers déterminent leurs dés de vie, leurs bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et leurs points de compétence selon la classe qu'ils ont choisie.

Traits. Les forgeliers présentent les traits suivants :

– Contrairement aux autres créatures artificielles, les forgeliers ont une valeur de Constitution.

– Contrairement aux autres créatures artificielles, les forgeliers ne bénéficient ni de la vision nocturne, ni de la vision dans le noir.

– Contrairement aux autres créatures artificielles, les forgeliers ne sont pas immunisés contre les sorts et pouvoirs magiques mentaux.

– Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, les maladies, la nausée, la fatigue, l'épuisement, les effets provoquant l'état fiévreux et l'absorption d'énergie.

– Les forgeliers ne peuvent soigner les dégâts létaux naturellement.

– Contrairement aux autres créatures artificielles, les forgeliers ne sont pas immunisés contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'étourdissement, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique, les effets de mort et les effets de nécromancie.

– En tant que créatures artificielles vivantes, les forgeliers peuvent être affectés par les sorts qui ciblent des créatures vivantes ainsi que par ceux qui ciblent des créatures artificielles. Les dégâts infligés à un

Un forgelier





Une gnome

forgelier peuvent ainsi être soignés par un sort de *soins légers* ou de *réparation des dégâts légers*, et la créature est vulnérable aussi bien au sort *sabotage de créature artificielle* qu'à *mise à mal*. Il faut cependant noter que les sorts de la branche de magie de la guérison et les pouvoirs surnaturels qui soignent les points de vie perdus et les affaiblissements temporaires de caractéristique perdent la moitié de leur efficacité sur un forgelier.

– La structure physique très particulière des forgeliers les rend vulnérables à certains sorts et effets qui n'affectent normalement pas les créatures vivantes. Un forgelier affecté par un sort de *métal brûlant* ou *métal gelé* subit des dégâts comme s'il portait une armure métallique. De la même manière, un forgelier est affecté par le sort *éloignement du métal et de la pierre* comme s'il portait une armure métallique. *Éloignement du bois* agit pleinement sur un forgelier. Le fer contenu dans le corps d'un forgelier le rend vulnérable au sort *rouille*, qui lui inflige 2d6 points de dégâts (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD de sauvegarde égal à 14 + modificateur de caractéristique primordiale du lanceur de sort). Le forgelier subit les mêmes dégâts au contact d'un oxydeur (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Des sorts tels que *distorsion du bois*, *façonnage de la pierre*, *façonnage du bois* ou *transmutation de la pierre en chair* n'affectent que les objets et ne peuvent donc agir sur les parties en pierre ou en bois d'un forgelier.

– Les forgeliers réagissent légèrement différemment des autres créatures vivantes lorsqu'ils sont réduits à 0 point de vie. Un forgelier tombé à 0 point de vie se retrouve hors de combat, comme n'importe quelle autre créature vivante. Il ne peut alors entreprendre qu'une action de mouvement ou une action simple par round, mais ne court pas le risque de perdre d'autres points de vie s'il exerce une activité fatigante. Si son total de points de vie se trouve inférieur à 0, mais supérieur à –10, le forgelier devient inerte. Il est alors inconscient et sans défense et ne peut entreprendre la moindre action. En revanche, il ne perd dans ce cas aucun point de vie supplémentaire à moins d'être à nouveau blessé, comme le ferait une créature vivante en état stable.

– Un forgelier, étant une créature artificielle vivante, peut être rappelé à la vie ou ressuscité.

– Un forgelier n'a pas besoin de manger, dormir ou respirer pour vivre, mais il reste capable de profiter des avantages de sorts et objets magiques consommables, tels que *festin des héros* ou des potions.

– Bien qu'une créature artificielle vivante n'ait pas besoin de dormir, un forgelier magicien doit tout de même se reposer 8 heures avant de préparer ses sorts.

- +2 en Constitution, –2 en Sagesse, –2 en Charisme. Les forgeliers sont résistants et puissants, mais leurs difficultés relationnelles avec les autres créatures les rendent distants, voire hostiles.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les forgeliers n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- *Blindage composite*. Les plaques et lamelles utilisées dans la conception d'un forgelier lui confèrent un bonus d'armure de +2. Ces plaques ne sont pas considérées comme une armure naturelle et ne peuvent se cumuler avec d'autres effets procurant un bonus d'armure qui ne soit pas naturelle. Cette combinaison de plaques occupe le même emplacement sur le corps qu'une armure ou une robe, si bien qu'un forgelier ne peut porter ni armure ni robe magique. Les forgeliers peuvent être altérés par magie, exactement comme des armures, il faut juste que le personnage soit présent pendant toute la durée de l'opération.

Le blindage composite impose également un risque d'échec des sorts profanes de 5 % au forgelier, à l'instar du port d'une

armure légère. Toute aptitude de classe permettant au forgelier de passer outre les risques d'échec des sorts profanes liés au port d'une armure légère permet également d'ignorer celui qu'impose le blindage composite.

- *Défense légère (Ext)*. Chaque fois qu'un forgelier subit une attaque sournoise ou un coup critique, il y a 25 % de chances que ces dégâts spéciaux soient annulés et que le forgelier ne subissent que les dégâts d'une attaque normale.
- Les forgeliers disposent d'une arme naturelle, une attaque de coup infligeant 1d4 points de dégâts.
- *Langues*. D'office : commun. Supplémentaires : aucune.
- *Classe de prédilection*. Guerrier. La classe de guerrier d'un forgelier multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

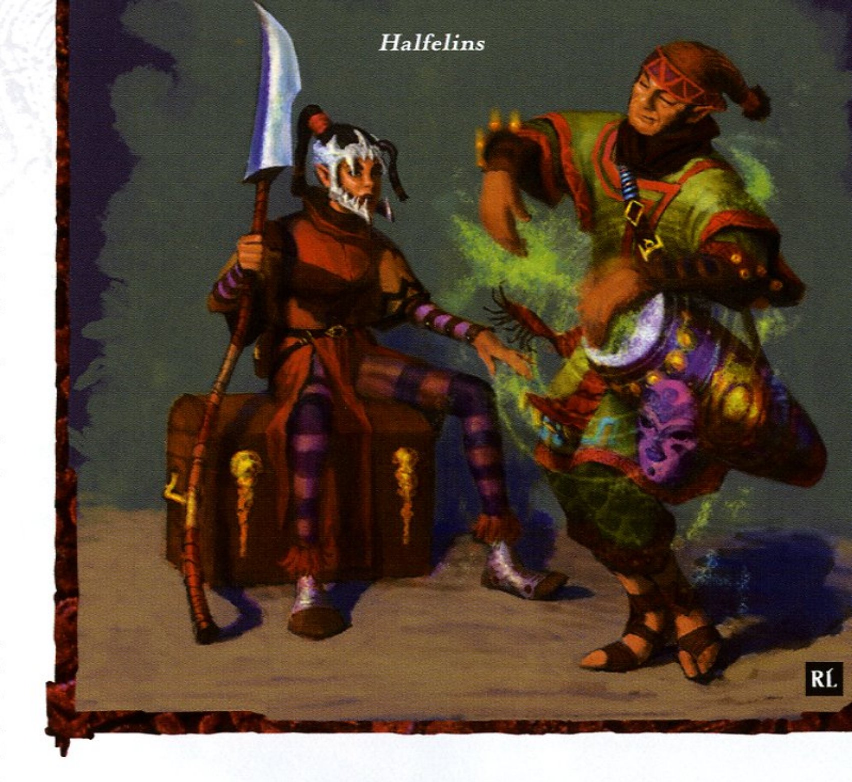
Gnomes

La soif de savoir des gnomes s'apparente en tout point à de l'avidité. Ils sont convaincus que le moindre renseignement, aussi trivial soit-il, pourra un jour révéler sa valeur. Allié à leur grande méticulosité, cet amour de la connaissance fait des gnomes de magnifiques bibliothécaires, comptables, bardes et alchimistes, mais ce penchant a aussi un revers plus obscur. Ces mêmes talents qui favorisent le barde aguerri peuvent également engendrer des maîtres espions et la société gnome est pleine d'intrigues et de chantages, qui passent souvent complètement inaperçus pour l'œil humain. À l'instar des nains, les gnomes n'ont historiquement pas fondé de grands empires, mais leur don pour la diplomatie et l'espionnage leur a permis de préserver leur indépendance depuis que le Khorvaire existe. En plus de leur talent alchimique, les gnomes ont su maîtriser l'art d'asservir les élémentaires, dont ils usent pour alimenter leurs navires et autres vaisseaux qu'ils bâtissent dans les cales sèches et les chantiers navals du Zilargo.

Territoires. Le Zilargo est la terre natale des gnomes. Renommée pour ses immenses bibliothèques et ses centres d'instruction, cette contrée apparaît également comme une puissance commerciale majeure des mers du sud. Les gnomes du Zilargo sont des maîtres en matière de construction navale et les montagnes du nord et de l'est abritent des mines de gemmes exceptionnelles. La description détaillée du Zilargo débute en page 212.

Dracogrammes. La maison gnome Sivis porte le dracogramme de l'Écriture, qui confère à ses membres des aptitudes magiques en relation avec les écrits et la traduction. Ces dernières participent à l'efficacité de la maison en matière de diplomatie, de communication et d'émission de documents protégés.

Halfelins



Quand ils évoluent dans leur terre natale, les halfelins apparaissent comme des nomades parcourant les vastes plaines à dos de dinosaure apprivoisé. L'héritage de ces voyageurs demeure également un atout pour les halfelins plus urbains, que l'on retrouve à travers tout le Khorvaire, dans les rôles de marchands, politiciens, avocats, guérisseurs ou criminels. On rencontre parfois des nomades des plaines au cœur de cités, mais les halfelins des villes se mêlent le plus souvent au reste de la population et ne montrent que rarement le moindre indice de leur atavisme vagabond.

Territoires. Les halfelins sont originaires des plaines de Talante et y prospèrent encore, perpétuant les traditions nomades qui sont les leurs depuis des milliers d'années. Techniquement sujets du Galifar avant la Dernière Guerre, de nombreux halfelins originaires de ces plaines se sont dispersés aux quatre coins de la civilisation, si bien qu'on peut désormais les croiser dans n'importe quelle cité du Khorvaire. Leur faconde et leur esprit vif les servent favorablement, quelle que soit la carrière qu'ils choisissent de suivre. La description détaillée des plaines de Talante débute en page 190.

Dracogrammes. La maison halfeline de Ghallanda porte le dracogramme de l'Hospitalité, ce qui confère certaines aptitudes magiques en rapport avec la nourriture, la boisson et le gîte à ses membres, que l'on retrouve à la gestion d'auberges et de relais gastronomiques, assurant la restauration des familles royales, ou encore invoquant des vivres pour leurs congénères en vadrouille dans les plaines de Talante. La maison Jorasco porte le dracogramme de la Guérison, ce qui permet à ses membres d'assurer des services curatifs à travers les cités du Khorvaire.

Kalashtars

Les kalashtars constituent une race composite. Il s'agit d'entités intangibles venues du plan extradimensionnel de Dal Quor, Pays des Rêves, fusionnés avec des esprits et des corps humains pour former une espèce à part entière. Ils étaient autrefois minoritaires parmi les quoriens, race originaire de Dal Quor, et se trouvaient pourchassés et persécutés pour leurs croyances religieuses. Des milliers d'années après l'invasion d'Éberron par les quoriens et la fracture du lien entre leur plan et le plan Matériel, les kalashtars furent les premiers à découvrir un moyen d'atteindre à nouveau le plan Matériel. Fuyant la persécution, ils transformèrent leur enveloppe physique en projections psychiques qui leur permirent de pénétrer dans le plan Matériel et de posséder des humains consentants. Les kalashtars de l'époque actuelle ne possèdent plus des corps humains, mais naissent bel et bien. Ils ne sont ni esprits ni humains, mais une nouvelle race capable de procréer.

Il a fallu trois cents ans aux autres quoriens pour trouver une méthode semblable qui leur permit de se projeter psychiquement hors de Dal Quor pour posséder des corps humains et engendrer les Inspirés (cf. page 289) en laissant derrière eux leurs propres corps, un peu comme les mortels, qui projettent leur esprit vers Dol Quor quand ils rêvent. Cela fait maintenant



Un kalashtar

une quinzaine de siècles que les Inspirés persécutent et oppressent sans relâche les kalashtars depuis leur gigantesque royaume du Riédra.

Personnalité. Êtres hybrides résultant d'un esprit quorien dans un corps d'accueil humain, les kalashtars font preuve d'une intelligence pénétrante qui n'est cependant pas régie par la logique. Ils sont en quête de perfection pour leur âme et leur esprit, au détriment, bien souvent, de toute ambition d'ordre matériel. Les kalashtars font généralement preuve de chaleur et de compassion, mais leurs manières et leur façon de penser paraissent plus qu'étranges aux espèces originaires d'Éberron. Ils se montrent davantage intéressés par l'art psionique que par la magie qui imbibe tout le Khorvaire et agrémentent souvent leur discours de termes ésotériques tels que « substance », « cinétique » ou « ectoplasme ».

Les kalashtars sont bannis de leur plan d'origine et ne pourront jamais y retourner, y compris en songe. Cette existence faite d'exil et dépourvue de la possibilité de rêver les rend plus enclins à la folie, certaines personnes conjecturant d'ailleurs que si la race se voue à une telle discipline psychique et physique, c'est uniquement dans le but de garder un semblant de santé mentale.

Description. L'apparence des kalashtars est très proche de celles des humains, mais ils sont empreints d'une grâce et d'une élégance qui les rend presque trop beaux. Ils sont légèrement plus grands que des humains moyens et leurs visages présentent des traits un peu trop anguleux pour paraître complètement humains, tout en les rendant encore plus séduisants.

Relations avec les autres races. Les kalashtars sont des diplomates nés qui se lient facilement avec toutes les autres races, à l'exception, bien entendu, des Inspirés. Ils s'entendent particulièrement bien avec les humains, avec qui ils partagent une grande ressemblance physique, mais quelques kalashtars se montrent plus attirés par d'autres races. Ils s'opposent aux Inspirés sur tous les plans, que ce soit au cœur du Riédra ou au-delà de ses frontières. De la même manière, ils ne tolèrent pas les organisations ou les forces qui cherchent à corrompre et dégrader l'âme de mortels.

Alignement. Les kalashtars sont généralement loyaux bons. Ils combinent un sens aigu de l'autodiscipline, à la limite de l'ascèse, avec un intérêt sincère pour le bien-être de toute chose vivante, ou du moins de son âme.

Territoires. La région natale des kalashtars est une province de la Sarlonie appelée Adar, terre de montagnes hostiles et de forteresses cachées dans le sud-est du continent. Ils demeurent peu nombreux, même en Adar, sans parler du Khorvaire, où ils se montrent très rares. On peut cependant en croiser dans la plupart des grandes cités humaines, en particulier dans la cité de Sharn, qui présente la plus grande concentration de kalashtars du Khorvaire.

Dracogrammes. Les kalashtars ne présentent jamais de dracogramme.

Religion. Les kalashtars ne prient aucun dieu, mais ils ont leur propre religion, appelée Voie lumineuse. Cette croyance est cristallisée par une puissance universelle d'énergie positive que les kalashtars nomment il-Yannah, ou « Lumière Suprême ». Par le biais de la méditation et de la communion avec cette force, les kalashtars tentent de renforcer leur corps et leur esprit pour lutter contre les puissances ténébreuses qui menacent toute vie sur Éberron. Bien qu'il-Yannah ne soit pas une divinité, ses quelques prêtres tirent leur puissance de la Voie lumineuse. Plus nombreux sont les fidèles de la Voie qui embrassent la carrière de psion ou de guerrier psychique.

Langues. Les kalashtars parlent le quorien, ainsi que la langue courante de leur terre d'origine (commun pour le Khorvaire, riédrain pour l'Adar). Le quorien est un langage guttural et sifflant plus adapté à leur corps originel qu'à leur enveloppe corporelle humanoïde. Il s'accompagne de sa propre forme écrite, élégante et fluide, composée de nombreuses lettres circulaires.

Noms. Les noms kalashars rappellent beaucoup la dénomination de leur propre race. Ils se composent de trois à cinq syllabes, faites de sifflantes et de consonances âpres. Les noms masculins se terminent par l'un de ces suffixes : -harath, -khad, -melk ou -tash, tandis que les noms féminins emploient les suivants : -kashtaï, -shana, -tari et -vakri.

Noms masculins : Halkhad, Kanatash, Lanamelk, Minharath, Névitash, Parmelk, Thakakhad, Thinharath.

Noms féminins : Ganitari, Khashana, Lakashtari, Mevakri, Novakri, Panitari, Thakashtaï, Thatari.

Aventuriers. Chaque kalashtar se voit présenter un choix fondamental à l'aube de l'âge adulte : mener l'existence normale des exilés persécutés en restant en Adar, ou prendre un rôle plus actif dans la lutte contre les Inspirés à travers le monde. Sans surprise, nombreux sont ceux qui choisissent cette dernière option et suivent une voie qui se rapproche de celle d'un aventurier. La plupart des aventuriers kalashtars sont avant tout motivés par leur haine des Inspirés, mais quelques-uns, en particulier ceux qui s'avancent sur la Voie lumineuse, sont mus par leur compassion à l'égard de tous les êtres vivants et leur désir de combattre les ténèbres quelle que soit leur forme.

TRAITS RACIAUX DES KALASHTARS

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les kalashtars n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les tous les sorts et pouvoirs magiques mentaux et la possession. La dualité de l'esprit des kalashtars leur permet de résister à la magie qui attaque leur esprit.
- Bonus racial de +2 aux tests de Bluff, de Diplomatie et d'Intimidation. Les kalashtars sont passés maîtres dans les relations sociales, capables d'influencer autrui par leur seule présence et leurs subtils pouvoirs psychiques.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déguisement visant à passer pour un humain. La ressemblance des kalashtars avec les humains est saisissante.
- Les kalashtars dorment mais ne rêvent pas. Ils sont ainsi immunisés contre les sorts *songe* et *cauchemar*, ainsi que contre tout effet dépendant de la capacité de la cible à rêver.
- *Psionique de naissance*. Les kalashtars reçoivent 1 point psi supplémentaire par niveau global de personnage, qu'ils aient opté pour une classe psionique ou non.
- *Pouvoirs psioniques*. *Lien spirituel* 1 fois par jour. Ce pouvoir est équivalent à la faculté du même nom, manifestée par un prodige d'un niveau égal à la moitié des dés de vie du kalashtar (niveau minimum de 1).

Si vous n'utilisez pas le *Grand Manuel des Psioniques*, reportez à la description suivante pour la faculté de *lien spirituel* :

Le personnage crée un lien télépathique avec une autre créature située dans un rayon de 9 mètres, dont la valeur d'Intelligence doit être au moins égale à 3. Le lien ne peut être établi que si le sujet est consentant, ce dernier n'ayant alors droit à aucun jet de sauvegarde et ne bénéficiant, dans ce cadre, d'aucune résistance à la magie. Le personnage peut communiquer télépathiquement avec son sujet via ce lien, même s'ils ne parlent pas la même langue. Cette faculté n'implique aucune domination ou influence du personnage sur sa cible. Une fois que le lien est créé, il fonctionne quelle que soit la distance (mais pas d'un plan à l'autre) et persiste pendant 10 minutes par niveau de manifestation. Il s'agit d'un pouvoir mental.

- *Langues*. D'office : commun et quorien. Supplémentaires : draconien et riédrain.
- *Classe de prédilection*. Psion. La classe de psion d'un kalashtar multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

NAINS

Les nains sont des mineurs et des forgerons nés, et gardent la main mise sur l'essentiel des métaux précieux accessibles à travers le Khorvaire. Les puissantes familles naines frappent la monnaie, gèrent les banques, émettent les lettres de crédit, contrôlent les prêts et les emprunts, et encaissent les remboursements de dette. Les banquiers et négociants nains détiennent une impressionnante influence économique à travers tout le Khorvaire, ce qui leur vaut un grand respect de la part de leurs concitoyens. D'une certaine manière, ils sont également craints, car ils ont la réputation de se montrer impitoyables avec les mauvais payeurs.

Territoires. Les bastions de Mror sont la terre natale des nains, un semblant de confédération rapprochant les clans nains des montagnes de l'est du Khorvaire, par ailleurs sans aucun lien



Nains

les uns avec les autres. L'histoire ne connaît pas d'empire nain unifié, c'est pourquoi ils n'ont jamais eu la souveraineté des elfes ou des humains, voire des gobelinoïdes, même si leur main mise sur la richesse minérale leur a toujours valu d'importants alliés parmi les grandes puissances. Les clans de Mror faisaient partie des sujets du roi du Galifar avant la Dernière Guerre, mais ils ont fait scission avec le Karrnath aux premières heures de la guerre, ce qui constitua alors le plus haut degré d'unité et d'indépendance dont les nains aient jamais joui. Les bastions de Mror sont décrits plus en détail à partir de la page 142.

Dracogrammes. La maison naine de Kundarak porte le dracogramme de Garde, qui permet à la maison d'assurer la défense de ses gigantesques dépôts, ainsi que la sécurité de ses affaires et de ses précieuses marchandises. La maison Kundarak œuvre en rapport étroit avec les gnomes de la maison Sivis dans le cadre de la production et vérification de documents importants.

LES AUTRES RACES

Le Khorvaire est une région complexe où les membres de nombreuses races différentes se traitent d'égal à égal et peuvent se retrouver dans le même camp d'un conflit. Le royaume gobelinoïde du Dargûn, les peuplades orques des marches de l'ombre et les fiefs monstrueux du Droâm jouent un rôle déterminant sur la scène politique du Khorvaire. Il est donc peu surprenant que des hobgobelins, des gobelins, des gobelours, des orques, des gnolls et toute une variété d'autres créatures généralement considérées comme des monstres puissent apparaître en tant que personnages-joueurs dans une campagne d'ÉBERRON.

Toutes les règles nécessaires pour jouer un personnage appartenant à l'une de ces races se trouvent dans le *Manuel des Monstres* et le *Guide du Maître*. Vous trouverez également des renseignements d'ordre culturel concernant les races monstrueuses dans le Chapitre 7 : vivre à Éberron, en particulier dans les rubriques consacrées au Dargûn, au Droâm et aux marches de l'ombre.

Il n'est pas recommandé de jouer des personnages dragons sur ÉBERRON, car les motivations et la vision de l'existence des dragons n'ont que très peu de points communs avec celles des humanoïdes de ce monde. De même, les sahuagins et les drows ne constituent pas des races idéales pour des PJ.

RÉGION D'ORIGINE

Pour une campagne d'ÉBERRON, il ne suffit pas de dire que tel personnage est un humain et tel autre un nain. Nous aurons, au lieu de cela, un humain du Thrane et un nain des bastions de Mror. Les humains issus du Thrane présentent exactement les mêmes caractéristiques de jeu que ceux de Brélande ou du Riédra, mais ils s'en distinguent sensiblement d'un point de vue culturel. En termes de jeu, ces différences culturelles se manifestent par des choix particuliers de classe, de compétences, de dons et de classes de prestige. Par ailleurs, la région d'origine d'un personnage peut également lui imposer un choix de compagnon animal, dans le cas d'un druide ou d'un rôdeur.

Cette rubrique détaille les options de jeu les plus courantes de chaque région d'Éberron. Les nations et les régions de l'univers de jeu sont abordées dans le détail tout au long du Chapitre 7 : vivre à Éberron. Ces propositions de choix ne doivent pas vous contraindre, car il existe toujours des exceptions à la règle générale. Il ne s'agit que de conseils dans le cadre de la création de personnages représentatifs de leur culture d'origine.

La race d'un personnage n'est pas forcément déterminante dans le choix de sa région de naissance. Un personnage elfe, par exemple, peut tout à fait être issu de l'antique Aërénal ou du Valénar, ou même descendre d'une longue lignée elfe établie à Sharn (en Brélande) et avoir ainsi plus d'affinités avec les humains de la région qu'avec les autres elfes. On trouve des individus de toutes les races communes à travers l'ensemble des cités du Khorvaire, mêlés les uns avec les autres et imprégnés, au moins dans une certaine mesure, de la culture qui les accueille.

Les classes, les dons et les classes de prestige marqués de l'exposant E (^{E}) sont nouveaux et propres à cet univers de campagne. Ceux qui sont accompagnés de l'exposant P (^{P}) proviennent du *Grand Manuel des Psioniques*. Tous les autres dons, compétences, classes et classes de prestige mentionnés ci-après sont détaillés dans les livres de règles que sont le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître*.

ADAR

Les occupants de cette nation sont essentiellement des humains et des kalashtars. C'est leur antagonisme avec les Inspirés qui gouvernent le Riédra qui définit leur culture et nombreux sont ceux qui ont appris des techniques de résistance efficace aux facultés psioniques.

Classes. Âme acérée ^{P}, guerrier psychique ^{P}, moine, prodige ^{P}, psion ^{P}, roublard.

Compétences. Autohypnose ^{P}, Connaissances (psionique) ^{P}, Connaissances (religion), Survie.

Dons. Capacité psionique innée ^{P}, Esprit solide ^{E}.

Classes de prestige. Assassin, génie belliciste ^{P}, maître des ombres, maître enquêteur ^{E}, pyrokinésiste ^{P}, translocateur ^{P}.

AËRÉNAL

Les autochtones d'Aërénal sont tous des elfes. Ils vénèrent leurs ancêtres défunts, jusqu'à ne jamais s'en séparer, sous la forme de créatures immortelles.

Classes. Magicien, prêtre (Cour d'Outre-Mort), rôdeur.

Compétences. Artisanat (travail du bois), Connaissances (religion), Profession (bûcheron).

Don. Digne de conseil ^{E}.

Classes de prestige. Archer-mage, archimage, champion occultiste, gardien du savoir, hiérophante, théurge mystique.

ARGONESSE

Des tribus humaines et barbares occupent la côte septentrionale de l'Argonesse, continent s'étendant au sud-est du Khorvaire, ainsi que la proche île de Sérène. Ils considèrent les dragons de ces terres comme des divinités tutélaires et des protecteurs, au point d'intégrer des aspects draconiques à leurs vêtements et leur culture.

Classes. Barbare, druide.

Compétences. Connaissances (nature), Survie.

Dons. Chance enragée ^{E}, Longue rage ^{E}, Rage draconique ^{E}, Totem draconique ^{E}.

Classes de prestige. Disciple draconien, hiérophante.

AUNDAIR

Le peuple d'Aundair, essentiellement composé d'humains et de représentants moins nombreux des autres races courantes, prise à la fois l'éducation et l'agriculture.

Classes. Barde, façonneur ^{E}, magicien, moine, prêtre (Ost souverain).

Compétences. Connaissances (au choix), Profession (négociant en vins).

Dons. Éducation ^{E}, Formation monastique ^{E}, Sociétaire influent ^{E}.

Classes de prestige. Archimage, gardien du savoir, héritier de Sibérys ^{E}, hiérophante, légataire de dracogramme ^{E}, maître enquêteur ^{E}.

BASTIONS DE MROR

Les bastions de Mror ne sont autres que la patrie ancestrale des nains.

Classes. Façonneur E, guerrier, prêtre (Ost souverain).

Compétences. Artisanat (bijouterie), Artisanat (fabrication d'armes), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (travail de la pierre), Profession (banquier), Profession (mineur).

Dons. Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Explorateur audacieux E, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E, protecteur nain.

BRÉLANDE

Cœur industriel du Khorvaire, la Brélande est surtout connue pour la cité cosmopolite de Sharn, plus importante communauté du continent et port majeur de la côte méridionale. La Brélande fait également office de passerelle vers le mystérieux continent du Xen'drik.

Classes. Guerrier, prêtre (Ost souverain), roublard.

Compétences. Connaissances (exploration souterraine), Connaissances (histoire), Profession (fondeur).

Dons. Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Duelliste, explorateur audacieux E, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E, maître enquêteur E.

CONFINS D'ELDYN

Les confins d'Eldyn constituent un étrange mélange de nature vierge et de pâturages, habités essentiellement par des humains, des demi-elfes et des férals.

Classes. Barbare, druide, rôdeur.

Compétences. Connaissances (nature), Dressage, Profession (berger), Profession (fermier), Survie.

Dons. Compagnon totémique E, Compagnon vermine E, Enfant de l'Hiver E, Forme bestiale E, Forme vermineuse E, Initié des Chantrefeuilles E, Initié des Protecteurs E, Initié des Sentinelles du Seuil E, Partisan du Sorbier E, Renvoi des aberrations E, Sociétaire influent E, Totem bestial E, dons de féral E.

Classes de prestige. Arpenteur d'horizon, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E, maître lycanthropoïde E, rôdeur d'Eldyn E.

CYRE, EXPATRIÉS

Le peuple originaire du Cyre n'a plus de terre natale depuis la destruction totale de sa nation survenue pendant la Dernière Guerre. Avant la guerre, le Cyre était un pays paisible perpétuant une longue tradition artisanale. Les Cyréens survivants vivent désormais à travers le Khorvaire, en particulier au sein des quatre nations restantes du vieux Galifar (Aundair, Brélande, Karrnath et Thrane), ainsi qu'au Zilargo et aux bastions de Mror.

Classes. Façonneur E, guerrier, magicien, prêtre (Ost souverain).

Compétences. Artisanat (au choix), Diplomatie, Premiers secours.

Dons. Sociétaire influent E, dons de création d'objets.

Classes de prestige. Archimage, champion occultiste, gardien du savoir, héritier de Sibérys E, hiérophante, légataire de dracogramme E, maître enquêteur E.

DARGÛN

Le Dargûn est avant tout une nation gobelinoïde, même si quelques membres d'autres races, surtout des personnages peu recommandables et des vétérans de la Dernière Guerre, évoluent dans les plus grandes villes et cités.

Classes. Barbare, guerrier, moine, roublard.

Compétences. Bluff, Intimidation, Survie.

Dons. Chance enragée E, Formation monastique E, Longue rage E.

Classes de prestige. Arpenteur d'horizon, assassin, maître des ombres.

DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES

Les désolations démoniaques forment une région sauvage dont les seuls habitants humanoïdes sont des tribus humaines de farouches barbares et des bandes d'orques résolus à éloigner les curieux de leur terres et à y contenir les abominations qu'y s'y trouvent.

Classes. Barbare, guerrier, paladin, prêtre (Kalok Shash [Flame d'Argent]).

Compétences. Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Survie.

Dons. Chance enragée E, Châtiment d'argent E, Longue rage E.

Classes de prestige. Arpenteur d'horizon, hiérophante, thaumaturge.

DROÂM

Le Droâm est essentiellement peuplé de monstres, depuis les minotaures jusqu'aux méduses. Certains humanoïdes y vivent, au sein de villages isolés.

Classes. Barbare, ensorceleur, guerrier, prêtre (Sinistre Sextumvirat), roublard.

Compétences. Intimidation, Survie.

Dons. Chance enragée E, Esprit solide E.

Classes de prestige. Assassin, chevalier noir, maître des ombres.

KARRNATH

Les citoyens du Karrnath, qui sont principalement des humains, font partie des peuples les plus sophistiqués et cultivés du Khorvaire. Ils ont joué un rôle majeur au cours de la Dernière Guerre et récupèrent encore difficilement de leurs pertes. Le Karrnath recourt intensivement aux morts-vivants en guise de soldats, qui suivent sans broncher les ordres du roi et des généraux du Karrnath.

Classes. Ensorceleur, guerrier, magicien, prêtre (Ost souverain, Sang de Vol).

Compétences. Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Diplomatie.

Dons. Éducation E, Empathie avec les morts-vivants E, Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Archimage, champion occultiste, duelliste, gardien du savoir, héritier de Sibérys E, hiérophante, légataire de dracogramme E, maître enquêteur E.

MARCHES DE L'OMBRE

Les terres marécageuses des marches de l'ombre accueillent une nation d'orques. Les humains ne sont qu'une minorité de taille dans les villes des marches, où les demi-orques sont courants.

Classes. Barbare, druide, guerrier.

Compétences. Profession (pêcheur), Survie.

Dons. Initié des Sentinelles du Seuil E, Renvoi des aberrations E, Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Explorateur audacieux E, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E.

PLAINES DE TALANTE

Terre natale des halfelins, les plaines de Talante constituent une région sauvage de prairies accidentées. Les halfelins nomades de ces plaines apprivoisent diverses races de dinosaures, qui leur servent de montures et de bêtes de somme. La sharrash, le tangat et le boomerang talantais (cf. page 119) sont considérés comme des armes de guerre par les halfelins originaires de cette région et non comme des armes exotiques.


Monument à la gloire du seigneur nain Mror, sculpté dans la chaîne des Ferracines

Classes. Barbare, guerrier, rôdeur, roublard.

Compétences. Dressage, Équitation, Profession (berger), Profession (guérisseur), Profession (hôte).

Dons. Combat monté, Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Explorateur audacieux E, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E.

PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR

La population des principautés de Lhazâr se compose avant tout de matelots, de pêcheurs et de pillard, tous marins, même si l'on trouve également quelques individus des autres races courantes, dispersés sur les différentes îles.

Classes. Guerrier, prêtre (Ost souverain), roublard.

Compétences. Artisanat (fabrication de navires), Profession (chasseur de baleines), Profession (corsaire), Profession (marchand), Profession (marin), Profession (pêcheur).

Dons. Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E.

Q'BARRA

Les humains du Q'barra se considèrent comme les véritables héritiers de la glorieuse culture du royaume du Galifar, sans partage. Malgré cela, cette terre reste hostile et rude.

Classes. Guerrier, magicien, prêtre (Ost souverain), rôdeur, roublard.

Compétences. Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse et royauté), Survie.

Dons. Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Arpenteur d'horizon, explorateur audacieux E, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E.

RIÉDRA

La plupart des autochtones du Riédra sont humains, bien que les dirigeants de cette terre soient les Inspirés. Les humains riédrains forment une majorité oppressée, contrainte à trimer, et rêver, pour le bénéfice de leurs maîtres. À l'inverse des kalashtars d'Adar, les Inspirés traquent et éliminent les humains qui montrent le moindre talent psionique.

Classes. Guerrier, roublard ; uniquement pour les Inspirés : guerrier psychique P, psion P.

Compétences. Artisanat, Profession ; uniquement pour les Inspirés : Art psi P, Autohypnose P, Connaissances (psionique) P, Connaissances (plans).

Dons. Esprit solide E.

Classes de prestige. Uniquement pour les Inspirés : métamédium P, psion évanescent P, translocateur P, veneur d'âmes P.

TERRES DU DEUIL

On ne peut pas dire qu'une race soit vraiment représentée sur les terres du Deuil, cependant il existe bien une petite communauté de forgeliers qui a élu domicile dans cette terre désolée. Les résidents qui ne sont pas forgeliers ont généralement le Cyre comme région d'origine.

Classes. Façonneur E, guerrier, roublard.

Compétences. Connaissances (mystères), Survie.

Dons. Dons de forgelier E.

Classes de prestige. Mastodonte forgelier E.

THRANE

Le Thrane est une nation théocratique dont le peuple, composé d'humains et d'autres races, est dévoué à l'église de la Flamme d'Argent. La culture et la civilisation de ce pays sont

JA

aussi raffinées qu'élégantes et son peuple est célèbre pour qualité de son artisanat.

Classes. Guerrier, paladin, prêtre (Église de la Flamme d'Argent).

Compétences. Artisanat (au choix), Connaissances (histoire), Connaissances (religion).

Dons. Châtiment d'argent E, Ecclésiastique respecté E, Emprise sur les morts-vivants, Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Exorciste de la Flamme d'Argent E, gardien du savoir, héritier de Sibérys E, hiérophante, légataire de dracogramme E, thaumaturge.

VALÉNAR

Si on le compare à l'antique royaume d'Aërénal, la nation elfe du Valénar apparaît comme jeune et expansionniste. Les elfes valénars, qui étaient au départ des mercenaires engagés au Khorvaire pour prendre part à la Dernière Guerre, jouissent d'un grand renom dans le domaine de l'élevage des chevaux et de la cavalerie. Ils cherchent par ailleurs à fonder une nouvelle nation lointaine et indépendante du stoïque Aërénal. Le cimeterre double valénar (cf. page 119) est considéré comme une arme de guerre par les elfes originaires de cette région et non comme des armes exotiques.

Classes. Rôdeur.

Compétences. Dressage, Équitation.

Dons. Combat monté, Sociétaire influent E.

Classes de prestige. Archer-mage, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E.

ZILARGO

Le Zilargo, la terre natale des gnomes du Khorvaire, est réputée pour ses bibliothèques et ses universités qui constituent une véritable réserve de légendes et de savoir. Les gnomes du Zilargo sont d'exceptionnels constructeurs de navires et les secrets qui leur permettent de dompter la puissance des élémentaires pour en alimenter des véhicules suscitent la jalousie de tout le Khorvaire.

Classes. Barde, façonneur E, magicien, prêtre (Ost souverain), roublard.

Compétences. Artisanat (alchimie), Artisanat (taille des pierres fines et précieuses), Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Connaissances (histoire).

Dons. Asservissement d'élémentaire E, Éducation E, Sociétaire influent E.

Classe de prestige. Gardien du savoir, héritier de Sibérys E, légataire de dracogramme E, maître enquêteur E.

ÉTAT CIVIL ET MENSURATIONS

Les tables qui suivent complètent les directives pour déterminer l'âge de départ, l'âge maximal, la taille et le poids des personnages-joueurs proposées dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*, en intégrant les nouvelles races présentées plus haut.

Âge. Comme il est détaillé dans le *Manuel des Joueurs*, vous pouvez choisir l'âge de départ de votre personnage ou le déterminer aléatoirement en consultant la table *Détermination aléatoire de l'âge de départ*. Ainsi, un féral rôdeur, débute sa carrière d'aventurier à l'âge de 20 + 1d8 ans, à moins que vous ne choisissiez directement son âge, en respectant un minimum de 21 ans.

Les forgeliers sont directement créés sous forme aboutie : ils n'ont ni enfance ni adolescence. Les premiers forgeliers furent créés il y a seulement trente-trois ans et aucun PJ de cette race ne peut donc plus âgé que cela. Les forgeliers n'ont commencé à s'intéresser aux diverses classes que sont magicien, moine ou prêtre que très récemment, si bien que de tels personnages sont généralement plus jeunes que la plupart des forgeliers roublards ou guerriers. De toute évidence, un forgelier de niveau 1 est probablement une création récente, quelle que soit sa classe, et n'aura donc pas connu les évènements de la fin de la Dernière Guerre. Enfin, certaines théories avancent que les forgeliers montreraient des signes de détérioration physique au-delà de 150 ans, sans pour autant craindre d'autres effets de vieillissement après cette étape, ni d'âge maximal.

La table *Détermination aléatoire de l'âge de départ* divise les seize classes de personnage en trois catégories : simple, intermédiaire et complexe. Une note en fin de table indique la répartition des classes selon ces catégories.

Taille et poids. De la même manière, vous pouvez, comme le propose le *Manuel des Joueurs*, choisir directement le poids et la taille de votre personnage en respectant les limites de la table *Détermination aléatoire de la taille et du poids* ou vous laisser guider par le hasard selon cette même table. Les personnages forgeliers ne sont pas sexués et montrent très peu de traits physiques distinctifs, si bien que leur poids est directement proportionnel à leur taille.

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART

Race	Âge adulte	Simple [1]	Intermédiaire [2]	Complexe [3]
Changelin	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Féral	20 ans	+1d6	+1d8	+2d8
Forgelier	— (création)	+1d12	+1d6	+1d4
Kalashtar	40 ans	+2d6	+3d6	+5d6

1 : barbare, ensorceleur, prodige P et roublard.
2 : barde, guerrier psychique P, guerrier, paladin, rôdeur.
3 : âme acérée P, druide, façonneur E, magicien, moine, prêtre, psion P.

EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Race	Âge mûr [1]	Grand âge [2]	Âge vénérable [3]	Âge maximal
Changelin	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Féral	40 ans	60 ans	80 ans	+2d20 ans
Forgelier	150 ans	—	—	—
Kalashtar	75 ans	113 ans	150 ans	+4d20 ans

1 À un âge mûr : –1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
2 À un grand âge : –2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
3 À un âge vénérable : –3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Changelins	1,52 m	+5d4 cm	57 kg	×(2d4)/5 kg
Férals (m)	1,37 m	+5d8 cm	50 kg	×(2d4)/5 kg
Férals (f)	1,32 m	+5d8 cm	42 kg	×(2d4)/5 kg
Forgeliers	1,75 m	+5d6 cm	135 kg	×4/5 kg
Kalashtars (m)	1,60 m	+5d6 cm	67 kg	×(1d6)/5 kg
Kalashtars (f)	1,55 m	+5d6 cm	52 kg	×(1d6)/5 kg


Edgan, le roublard halfelin, était suspendu à la falaise par une main, en plein cœur du Xen'drik, tandis que des flèches empoisonnées sifflaient et claquaient autour de sa frêle silhouette.
« Qui aurait pu savoir que les drows étaient à ce point attachés à une breloque pareille ? » pensait-il.
« Arrête de rêvasser et retiens-moi ! » lui cria Dorak, son compagnon d'escalade, dont la main moite lâchait prise sur celle du halfelin…
KW

CHAPITRE DEUX

CLASSES DE PERSONNAGE

Toutes les classes de base de D&D existent dans l'univers d'Éberron. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des onze classes proposées par le *Manuel des Joueurs* : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard. Ce chapitre vous en présente une nouvelle : le façonneur.

En plus de la description détaillée de la nouvelle classe de façonneur, ce chapitre présente quelques modifications (plus proches de nouvelles options que de changements radicaux) pour chacune des classes du *Manuel des Joueurs*, allant de compagnons animaux différents pour les druides et les rôdeurs à une musique de barde personnalisable. Ces petites touches donnent un certain caractère à ces classes permettant de les distinguer de celles du *Manuel des Joueurs*.

Chaque description de classe du chapitre indique quelques-uns des nouveaux dons (cf. Chapitre 3) et classes de prestige (cf. Chapitre 4) qui apparaissent les plus adaptés à de tels personnages. Ces indications sont là pour renforcer et définir le caractère unique des classes de personnage dans le cadre d'ÉBERRON.

BARBARE

En dépit de la civilisation avancée qui domine le Khorvaire, les barbares subsistent en plusieurs sites, à la fois sur le continent et dans les contrées limitrophes. Humains, orques ou demi-orques, ils émergent des marches de l'ombre et des désolations démoniaques. Halfelins, ils chevauchent les plaines de Talante. Des barbares humains, demi-elfes et férals occupent les confins d'Eldyn, sans oublier quelques groupes isolés de barbares elfes, nains et même gnomes, qui y résident également. Le Dargûn accueille en outre quelques barbares gobelours et on trouve des barbares d'autres espèces monstrueuses dans le Droâm. Certains forgeliers particulièrement sauvages parmi ceux qui rôdent dans les terres du Deuil embrassent également cette classe.

Au-delà du Khorvaire, des tribus de barbares humains vivent sur le littoral nord de l'Argonesse et de la proche île de Sérène, au service des dragons qu'elles vénèrent. Enfin, de nombreuses histoires relatent l'existence d'enfants échoués au Xen'drik et élevés par des bêtes ou des humanoïdes sauvages, ce qui représenterait une autre source de personnages barbares.

Débouchés. Les nouvelles règles de cet ouvrage proposent quelques débouchés intéressants pour les barbares.

Dons : Chance enragée, Longue rage, Rage draconique, Totem draconique.

Classes de prestige : maître lycanthropoïde, mastodonte forgelier.

PORTRAITS DE PERSONNAGE

Au fil de ce chapitre, vous découvrirez de courts portraits d'individus du Khorvaire, représentant chacun une classe de personnage. Leur fonction est à la fois d'illustrer le rôle joué par ces personnages à travers le continent, mais également de donner le ton de l'univers.

CORRASH LE BARBARE

L'énorme brute de gobelours se pencha au-dessus lui, tandis que Corrash s'efforçait de ne pas s'étrangler sous l'haleine fétide du monstre. « Tu ne nous menaces plus, nabot ? », railla le gobelours. « Où sont passés tes cris de guerre et tes provocations ? »

Le barbare halfelin éprouva les cordes qui le liaient à la colonne, mais elles s'avérèrent solides et fermement serrées autour de son torse et de ses bras. Le gobelours tira une sinistre dague de sa ceinture. « T'aurais jamais dû t'occuper des affaires du seigneur des bandits, ajouta-t-il en entaillant légèrement le front de Corrash. »

« Et toi, tu aurais dû penser à ma fidèle monture », sourit le halfelin, ignorant le filet de sang qui coulait sur son visage.

Corrash émit un son à mi-chemin entre le grognement et le sifflement, puis un rugissement aigu jaillit des ombres derrière le gobelours, comme pour répondre au halfelin.

« Un dinosaure ? » demanda le gobelours, déglutissant d'effroi.

« Mon dinosaure », lui répondit Corrash, alors que commençait la séance d'éventration.

Chevaucheur de dinosaure accompli des plaines de Talante, Corrash, barbare halfelin de niveau 4, a traîné ses manières « peu civilisées » jusqu'au cœur de la société du Khorvaire. Quand son père s'est déshonoré sur le champ de bataille en fuyant devant les troupes karrnathiennes lors de la Dernière Guerre, Corrash a quitté les plaines de Talante pour prouver sa valeur au reste du clan. Il a embrassé la vie d'aventurier avec un groupe d'autres proscrits, composé d'un prêtre demi-elfe, d'un ensorceleur humain et d'un psion kalashtar. Le halfelin sévit désormais en plein Sharn.

Corrash et sa bande finissent souvent par accepter des boulots ou entreprendre des missions qui les dépassent. Bien qu'ils se soient montrés relativement efficaces, ils ont également récolté de nombreuses blessures et connu de fréquentes déconvenues. Le halfelin a l'espoir de trouver un jour un commanditaire qui financera les exploits de sa troupe, ce qui leur permettra de consacrer plus de temps à l'aventure et moins à la recherche des ressources nécessaires pour exercer leur métier.

Corrash reste lié avec sa patrie par les vêtements qu'il porte et les armes qu'il manipule, mais ses souvenirs les plus chers des plaines balayées par le vent sont incarnés par sa fidèle monture dinosaure, le courseur Œiltranchant. La bête suscite parfois des regards mauvais dans la cité des tours, mais il n'est pas question pour Corrash de se passer d'elle.

Plus Corrash s'éloigne des plaines de Talante, moins il a envie d'y retourner. Il apprécie le confort et les occasions que lui procure Sharn, en particulier celle de brandir sa hache dans le feu de la bataille.

BARDE

Les bardes ne finissent généralement pas comme ménestrels errants ou artistes des rues ; n'importe quel expert bien doté dans la compétence Représentation peut remplir ce rôle. Certains bardes préfèrent recourir à leurs aptitudes magiques pour exhumer d'antiques secrets, tandis que d'autres profitent de leurs compétences sociales et de leur musique de barde pour se tourner vers une carrière d'espion, d'ambassadeur, de diplomate ou de chroniqueur. C'est ainsi que les bardes trouvent du travail comme aventuriers ou au sein des gouvernements et des maisons mercantiles.

Le Zilargo produit un grand nombre de bardes, l'amour des gnomes pour le savoir en faisant des êtres particulièrement adaptés pour cette classe. Ailleurs, les bardes apparaissent généralement dans les villes et cités les plus importantes de Brélande, du Karrnath, du Thrane et, surtout, d'Aundair. On trouve des bardes plus proches de la nature dans les confins d'Eldyn, en particulier parmi la secte druidique des Chantrefeuilles.

Débouchés. Les bardes d'Éberron peuvent personnaliser leurs aptitudes de musique de barde par le biais de dons et deux classes de prestige s'adressent particulièrement à eux.

Dons : Apaisement de la bête, Chant du cœur, Éducation, Mélodie déstabilisante, Musica addititius, Musique de conception, Musique de croissance.

Classes de prestige : explorateur audacieux, maître enquêteur.

MUSIQUE DE LA CRÉATION

Les bardes ont une manière unique de puiser dans la magie qui baigne Éberron : par la musique. Certains d'entre eux prétendent que le chant du Dragon Au-Dessus engendra la conception du monde à l'aube des temps et que leur musique n'est autre que l'écho de cette magistrale musique de la création.

Les bardes disposent d'un certain nombre de dons qui développent les pouvoirs de leur musique de barde, illustrant leur rapport unique avec les forces conceptrices. Tout barde peut sélectionner l'un de ces dons à chaque fois qu'il peut choisir un nouveau don, mais aussi comme don supplémentaire, au lieu de prendre une nouvelle forme de musique de barde, aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18.

Ces dons de barde sont les suivants : Apaisement de la bête, Chant du cœur, Mélodie déstabilisante, Musique de conception, Musique de croissance.

VANIRA LA BARDE

Quelque chose rôdait dans la forêt qui entourait le village. Une présence anormale qui desséchait l'air et provoquait chez les animaux une vague de terreur empreinte de mort. Vanira gratta les cordes de son luth, invoquant un chant de protection. La mélodie l'enveloppa comme une armure enchantée, ce qui, elle l'espérait, suffirait peut-être quand la présence allait se révéler.

Soudain, les bois environnants s'assombrirent, comme si une ombre était passée devant le soleil. Elle prolongea la mélodie, comptant cette fois sur ses cordes vocales, de manière à libérer ses mains pour manipuler son arbalète. Les ténèbres frappèrent tel un fouet, lacérant ses défenses et l'inondant d'une peur ne ressemblant à rien de ce qu'elle avait connu.

« Un démon », chuchota-t-elle, luttant contre l'effroi qui la paralysait. « Un démon en liberté dans les confins. »

Chroniqueuse de renom à la voix enchanteresse et capable de retrouver la trace d'histoires parmi les plus épiques, cette gnome barde de niveau 9 a grandi à Korranberg, capitale animée du Zilargo. Depuis qu'elle mène l'existence de barde, Vanira a parcouru les Cinq Nations pour en conter les nouvelles et les merveilles à ses lecteurs de la *Chronique de Korranberg*. Cette gazette indépendante, distribuée à travers tout le Khorvaire central, est devenue célèbre grâce à ses récits de la Dernière Guerre, qui ont mis le métier de chroniqueur au goût du jour.

Vanira s'est récemment jointe au druide Janar et à Oru, son compagnon animal. Ces aventuriers sillonnent les confins d'Eldyn, protégeant les modestes fermes contre les Partisans du Sorbier et collaborant à l'occasion avec des groupes de Chantrefeuilles et leurs alliées fées pour assurer la sécurité des confins. Vanira est convaincue que les confins recèlent une histoire qui n'attend que d'être contée et elle fait équipe avec le druide pour la dénicher.

CLASSES PSIONIQUES

Les personnages psioniques, qu'il s'agisse des psions, des guerriers psychiques, des prodiges ou des âmes acérées, se trouvent principalement au Riédra et en Adar, parmi les Inspirés et les kalashtars, et remplissent souvent les mêmes rôles que les ensorceleurs, magiciens, moines et prêtres.

Si vous ne pouvez pas consulter le *Grand Manuel des Psioniques*, il vaut mieux éviter d'intégrer des personnages psioniques à votre campagne.

Débouchés. Les personnages psioniques d'Éberron se concentrent généralement sur les dons et classes de prestige du *Grand Manuel des Psioniques*, mais le présent ouvrage leur propose également un nouveau don.

Don : Esprit solide.

HALHARAN LE PSION

L'auberge de Première Tour était un établissement agréable. On dit d'elle qu'elle fut la première tour jamais construite aux alentours de Sharn, mais comme il se trouvait encore à un jour de marche de la cité des tours, Halharan en conclut que la légende ne servait qu'à récolter l'argent des voyageurs qui passaient dans le coin.

Le kalashtar s'assit dans un coin, sirotant de l'eau tout en observant le petit rassemblement. Le peuple de cette contrée était si différent de celui d'Adar ou du Riédra : plus robuste, plus primaire. Ces gens l'intriguaient. La porte de l'auberge s'ouvrit violemment, laissant s'engouffrer une rafale de vent et de pluie. Une grande silhouette encapuchonnée pénétra dans l'établissement, claquant la porte derrière elle. Halharan perçut une vive aura de danger émanant de la silhouette, mais avant de pouvoir s'en débarrasser pour concentrer son esprit, l'étranger bondit à travers la pièce. Le kalashtar remarqua que d'autres silhouettes se cachaient sous leur cape, assises dans toute la salle.

Quelque chose n'était pas normal, pensa Halharan, au moment où une vive douleur agressa son esprit. La source de ses souffrances était extérieure, elle venait d'une personne située dans les chambres d'hôte de l'auberge. Ils étaient en train… de la tuer !

Halharan s'apprêtait à se lever quand le nouvel arrivant rejeta son capuchon en arrière. Un hobgobelin ? Ici ?

« Pour le Dargûn ! » cria le hobgobelin en tirant une arme dissimulée sous sa cape. Les autres silhouettes cachées se révélèrent : des gobelins et des kobolds reprenant en cœur : « Pour le Dargûn ! », à part un kobold un peu perdu qui invoqua plutôt le Droâm. Avant qu'Halharan ne puisse réagir, un barbare halfelin, client de l'auberge, chargea les gobelins avec une intrépide sauvagerie. Le hobgobelin se déplaça aussi, arrivant dans le dos du halfelin.

Le Mal doit être combattu, quelle qu'en soit la source. Halharan se rappela ces mots et bondit pour se poster directement sur la route du hobgobelin.

Halharan, psion kalashtar de niveau 4, a grandi et reçu sa formation psionique dans une communauté monastique des montagnes d'Adar. À l'issue de son instruction, Halharan a voyagé jusqu'à Sharn pour lutter contre les agents des Inspirés au Khorvaire.

C'est à l'extérieur de Sharn qu'une rixe intervenue dans une auberge de voyage l'a flanqué de force au sein d'un groupe hétéroclite composé d'un barbare halfelin, d'un prêtre demi-elfe et d'un ensorceleur humain. Incertain de la marche à suivre pour servir sa mission, il s'est joint aux autres par commodité, mais leur ennemi commun prend désormais les traits du Sang de Vol et non du Rêve obscur. Le Mal reste le Mal, médite Halharan, et mérite d'être combattu quelle que soit son origine.

Druide

L'histoire des druides d'Éberron s'étend sur seize millénaires, débutant à une époque où les orques et les gobelinoïdes dominaient le continent du Khorvaire. En ce temps, Vvarâk, un dragon noir femelle érudit en astrologie, cosmologie et étudiante de la Prophétie draconique prédit une invasion planaire d'envergure considérable. Consciente du fait que les humanoïdes allaient devoir repousser cette agression seuls, elle enseigna aux premiers druides orques les rudiments du lien qui unissait les trois dragons de légende et leur apprit à puiser dans leur pouvoir pour sceller un portail entre les plans la prochaine fois qu'une telle ouverture se présenterait.

L'invasion présagée par Vvarâk se déroula sept mille ans plus tard, quand les flagelleurs mentaux et leurs suzerains daëlkyrs franchirent des passerelles dimensionnelles depuis le plan de Xoriat et lancèrent un assaut écrasant sur l'empire hobgobelin de Dhakân. Grâce à la pérennisation des enseignements de Vvarâk, les druides orques purent condamner les portails planaires et porter le coup décisif dans cette guerre contre les envahisseurs.

Cette histoire glorieuse et illustre n'est pas connue de tous les druides du Khorvaire, rares étant d'ailleurs ceux qui ont le moindre souvenir des enseignements cosmologiques qui permirent aux druides d'antan d'officier en tant que Sentinelles du Seuil et de contrôler les frontières entre les plans. Ces privilégiés, en revanche, perpétuent les instructions de Vvarâk, pour s'assurer que les futures générations soient parées à faire face à une menace similaire issue d'outre Éberron, comme leurs ancêtres spirituels quelques millénaires plus tôt.

La plupart des druides viennent des confins d'Eldyn, où leur religion animiste reste la foi dominante. Mais partout où prospère l'esprit de la nature, on trouve des druides, des montagnes rocailleuses qui abritent les bastions de Mror aux marais fétides des marches de l'ombre. Certains druides des confins d'Eldyn embrassent une philosophie radicale qui s'oppose au recours à toute magie « non naturelle » et condamne les constructions artificielles. La plupart des druides ont une vision plus moderne de l'équilibre idéal entre nature, magie et civilisation.

Débouchés. Les nouvelles options proposées par l'univers d'Éberron pour les druides reflètent la pratique qui consiste à adopter des créatures magiques comme totems (dons Totem bestial, Forme bestiale et Compagnon totémique), les dons de création d'objets utiles à tout lanceur de sorts et la formation conférée aux diverses sectes druidiques des confins d'Eldyn (dons Enfant de l'Hiver, Initié des Chantrefeuilles, Initié des Protecteurs, Initié des Sentinelles du Seuil et Partisan du Sorbier)

Dons : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Compagnon totémique, Compagnon vermine, Enfant de l'Hiver, Forme bestiale, Forme vermineuse, Incantation spontanée, Initié des Chantrefeuilles, Initié des Protecteurs, Initié des Sentinelles du Seuil, Partisan du Sorbier, Renvoi des aberrations, Totem bestial.

Classe de prestige : maître lycanthropoïde.

Compagnons animaux

Les druides et les rôdeurs peuvent sélectionner l'un des animaux détaillés au Chapitre 11 : monstres comme compagnon animal. Ce choix est cependant limité en fonction de leur région d'origine, car le personnage ne peut prendre qu'un compagnon dont la présence dans sa région est naturelle, comme l'indique la liste ci-dessous. Dans ce cadre, le terme « aquatique » définit d'ailleurs une région ; c'est ainsi que les animaux mentionnés à cette rubrique ne sont disponibles que pour les personnages évoluant en milieu aquatique.

De nombreux compagnons animaux ne sont accessibles qu'aux personnages dont le niveau de druide (ou le niveau de druide effectif, dans le cas des rôdeurs) est au moins égal à 4 ou plus. Pour déterminer les pouvoirs spéciaux de ces compagnons, reportez-vous aux ajustements de niveau indiqués à la rubrique *Compagnons animaux hors-normes* de la page 32 du *Manuel des Joueurs*, ce qui donne –3 pour les compagnons accessibles à partir du niveau 4, –6 pour ceux qui le sont à partir du niveau 7, et ainsi de suite.

Druides et rôdeurs ne peuvent en aucun cas choisir un animal mage-sang comme compagnon. La plupart de ces personnages éprouvent des sentiments mitigés à l'égard de ces créatures, certains allant jusqu'à les considérer comme une corruption de la nature.

Compagnons animaux par région

Adar et Riédra. *Niveau 1* : aigle, blaireau, chameau, chien, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, gorille, guépard, lézard carnivore, ours noir, sanglier, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : gorille sanguinaire, lion, rhinocéros, sanglier sanguinaire, serpent venimeux de taille TG, tigre ; *niveau 10* : lion sanguinaire, serpent constricteur géant ; *niveau 13* : ours sanguinaire ; *niveau 16* : tigre sanguinaire.

Aërénal. *Niveau 1* : aigle, babouin, chien, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : crocodile, gorille, léopard, lézard carnivore, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : crocodile géant, gorille sanguinaire, serpent venimeux de taille TG, tigre ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : éléphant ; *niveau 16* : tigre sanguinaire.

Aquatique. *Niveau 1* : calmar, marsouin, requin de taille M ; *niveau 4* : requin de taille G ; *niveau 7* : grand crocs-des-mers/élasmosaure (dinosaure) ; *niveau 10* : orque épaulard, pieuvre géante, requin de taille TG ; *niveau 16* : calmar géant, requin sanguinaire.

Argonesse et Sérène. *Niveau 1* : aigle, chameau, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, gorille, guépard, léopard, lézard carnivore, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : gorille sanguinaire, lion, rhinocéros, serpent venimeux de taille TG, tigre ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : éléphant ; *niveau 16* : tigre sanguinaire.

Aundair, confins d'Eldyn, Cyre et Thrane. *Niveau 1* : aigle, blaireau, cheval (léger ou lourd), chien, chouette, faucon, loup, rat sanguinaire ; *niveau 4* : belette sanguinaire, bison, blaireau sanguinaire, ours noir, rat monstrueux[E], sanglier ; *niveau 7* : belette monstrueuse[E], blaireau monstrueux[E], loup sanguinaire, ours brun, sanglier sanguinaire, tigre ; *niveau 13* : ours sanguinaire ; *niveau 16* : ours monstrueux[E], tigre sanguinaire.

Brélande, Dargûn et Zilargo. *Niveau 1* : aigle, blaireau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : blaireau sanguinaire, crocodile, gorille, lézard carnivore, ours noir, rat monstrueux[E], serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : crocodile géant, gorille sanguinaire, serpent venimeux de

taille TG ; *niveau 10* : gorille monstrueux E, ours monstrueux E, serpent constricteur géant ; *niveau 13* : ours sanguinaire.

Désolations démoniaques. *Niveau 1* : aigle (vautour), chouette, loup, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, chauve-souris sanguinaire, glouton, ours noir, rat monstrueux E, sanglier, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : belette monstrueuse E, chauve-souris monstrueuse E, glouton sanguinaire, loup sanguinaire, ours brun, sanglier sanguinaire, serpent venimeux de taille G, tigre ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : ours sanguinaire ; *niveau 16* : ours monstrueux E, tigre sanguinaire.

Droâm et marches de l'ombre. *Niveau 1* : aigle, blaireau, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, crocodile, lézard carnivore, ours noir, rat monstrueux E, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : blaireau monstrueux E, crocodile géant, serpent venimeux de taille TG ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : ours sanguinaire.

Karrnath et bastions de Mror. *Niveau 1* : aigle, blaireau, cheval (léger ou lourd), chien, chouette, faucon, loup, rat sanguinaire ; *niveau 4* : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, glouton, ours noir, sanglier ; *niveau 7* : glouton sanguinaire, loup sanguinaire, ours brun, sanglier sanguinaire, tigre ; *niveau 13* : ours sanguinaire ; *niveau 16* : tigre sanguinaire.

Khyber (l'outreterre). *Niveau 1* : blaireau, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, chauve-souris sanguinaire, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : serpent venimeux de taille TG ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : ours sanguinaire.

Principautés de Lhazâr et Givres félons. *Niveau 1* : aigle, chien, chouette, faucon, loup, rat sanguinaire ; *niveau 4* : belette sanguinaire, glouton ; *niveau 7* : loup sanguinaire, glouton sanguinaire, ours brun, tigre ; *niveau 10* : ours polaire ; *niveau 13* : ours sanguinaire ; *niveau 16* : tigre sanguinaire.

Plaines de Talante. *Niveau 1* : aigle, blaireau, chouette, coureur (dinosaure) E, faucon, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : blaireau sanguinaire, longues-griffes (dinosaure) E, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : serpent venimeux de taille TG ; *niveau 10* : serpent constricteur géant.

Q'barra. *Niveau 1* : aigle, blaireau, cheval (léger ou lourd), chien, chouette, faucon, loup, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, lézard carnivore, sanglier, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : loup sanguinaire, sanglier sanguinaire, serpent venimeux de taille TG ; *niveau 10* : serpent constricteur géant.

Valénar. *Niveau 1* : aigle, blaireau, cheval (léger, lourd ou étalon valénar E), chouette, faucon, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : blaireau sanguinaire, crocodile, sanglier, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : crocodile géant, sanglier sanguinaire, serpent venimeux de taille TG ; *niveau 10* : serpent constricteur géant.

Xen'drik. *Niveau 1* : aigle, chouette, faucon, rat sanguinaire, serpent venimeux de taille P ou M ; *niveau 4* : chauve-souris sanguinaire, crocodile, gorille, léopard, lézard carnivore, serpent constricteur, serpent venimeux de taille G ; *niveau 7* : crocodile géant, gorille sanguinaire, serpent venimeux de taille TG, tigre ; *niveau 10* : serpent constricteur géant ; *niveau 13* : éléphant ; *niveau 16* : tigre sanguinaire, titan à crocs-tranchants/tyrannosaure (dinosaure), trois-cornes/tricératops (dinosaure).

E : animal décrit au Chapitre 11.

Janar le druide

Oru grogna, agité, et Janar se baissa pour caresser le grand loup derrière l'oreille. « Je le sens aussi, mon ami » dit le druide demi-orque, réalisant que séparer le groupe pour cette patrouille n'était finalement peut-être pas la meilleure idée qui fût. Les créatures de la forêt environnante semblaient toutes terrorisées à un point qu'il n'avait jamais observé jusque là, ce qui signifiait que quelque chose d'anormal et de terriblement maléfique rôdait dans les confins.

« Il faut qu'on retrouve Vanira et les autres, dit Janar au loup. À mon avis, on sera plus rapides si je fais comme toi, Oru. » Sur ce, le druide fit appel à sa forme animale, se transformant lui-même instantanément en loup sanguinaire. Oru accueillit la forme lupine de Janar par un reniflement de bienvenue et laissa échapper un aboiement d'impatience. Janar hurla pour marquer son accord. Il fallait absolument qu'ils retrouvent le reste du groupe avant cette chose qui les traquait.

Le loup et le loup sanguinaire s'enfoncèrent dans la forêt à toute vitesse, calquant leur cadence l'un sur l'autre, tandis qu'ils luttaient tous deux pour ne pas se laisser submerger par la sensation inexorablement croissante de danger.

Souvent décrit comme terre à terre, Janar, druide demi-orque de niveau 9, a grandi dans les marches de l'ombre. Il devint très jeune une légende de son village, en apprivoisant un loup sauvage, qui n'est autre qu'Oru, son compagnon animal. Janar manifesta un besoin de voyager dès l'adolescence et partit avec Oru en direction des confins d'Eldyn. C'est là qu'il rencontra une barde gnome, la chroniqueuse Vanira, et qu'ils se lièrent rapidement d'amitié. Ils sillonnèrent les confins d'Eldyn, la gnome en quête de contes à retranscrire et le demi-orque cherchant à protéger la nature des dangers surnaturels.

Janar est sur les traces d'une ancienne tradition druidique dont la rumeur raconte qu'elle existait avant l'apparition de toute civilisation humaine au Khorvaire, tradition qui pourrait être liée au peuple orque. Intrigué par cette possible relation entre son héritage orque et sa vocation, Janar désire en apprendre davantage sur les mystérieuses Sentinelles du Seuil et être initié à leurs secrets.

Ensorceleur

Les ensorceleurs de nombreux mondes revendiquent leur ascendance draconique, insistant sur le fait que le sang de dragon qui coule dans leurs veines reste la source de leur puissance. Les ensorceleurs d'Éberron considèrent également les dragons comme responsables de leurs pouvoirs, mais ils font référence aux dragons cosmiques : Sybéris, Dragon Au-Dessus, Khyber, Dragon Au-Dessous, et Éberron, Dragon Entre-Deux. Ils parlent de dragons qui ont atteint le statut de divinités : Revaillukh le Doré, Dolleirranasha le Rouge, Vallidarrath l'Argenté et d'autres. Ils font mention des dracogrammes magiques et évoquent parfois du bout des lèvres une prophétie qui serait gravée en runes draconiques sur l'ossature même du monde. Les dragons sont liés à la magie de ce monde et les ensorceleurs prétendent manipuler la magie des dragons.

Les ensorceleurs d'Éberron se montrent plus mystiques que ceux des autres univers de jeu. La puissance reste rarement leur seule préoccupation. Au lieu de cela, ils sont en quête d'une sorte de fusion avec les dragons cosmiques.

Débouchés. Les ensorceleurs d'Éberron peuvent choisirent parmi plusieurs dons liés à la création d'objets.

Dons : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Asservissement d'élémentaire, Dracogramme singulier, Sociétaire influent.

Classe de prestige : héritier de Sibérys.

Ural d'Orienne l'ensorceleur

La confusion la plus totale régnait dans l'auberge de Première Tour, tandis qu'une terrible tempête de pluie faisait rage à l'extérieur. Les clients plongeaient sous les tables ou se réfugiaient vers les bords de la pièce, tandis qu'un barbare halfelin chargeait un groupe de gobelins brandissant leurs armes. Les gobelins, accompagnés de deux kobolds et d'un hobgobelin, criaient des devises datant de la Dernière Guerre, proclamant la victoire de la nation monstrueuse du Dargûn. Un des ces humains exotiques de l'autre côté de la mer que l'on appelle kalashtars s'était joint à la mêlée et faisait de son mieux pour garder le hobgobelin à distance du barbare.

Ural, fils cadet de la maison Orienne, se trouvait justement en route vers Sharn pour affaires familiales quand tout cela arriva. Il se trouvait également qu'il était ensorceleur, et faisait preuve d'un ennuyeux sens de l'honneur et de l'équité dont son père avait prédit qu'il provoquerait la faillite de la famille ou la mort de son fils. Ural soupira, proférant des excuses mentales à son père, et envoya deux projectiles magiques en direction de la poitrine du grand hobgobelin. Puis, le kalashtar prenant alors l'avantage dans son combat, Ural se retourna pour veiller sur le barbare halfelin. Trois des gobelins gisaient à terre, tandis que le petit barbare luttait encore contre les deux restants.

Les kobolds attirèrent l'attention d'Ural. Au lieu de se joindre à la lutte, ils se dirigèrent tous deux vers le mur situé sous la cage d'escalier qui accédait aux étages supérieurs de l'auberge. « Et bien, regardez ça », annonça Ural à la cantonade. « Les kobolds ont trouvé un passage secret. Ça mène où, d'après vous ? »

Une autre paire de projectiles magiques terrassa le gobelin restant et Ural fit un clin d'œil en direction du halfelin. « Si vous avez encore envie de combattre, suivez-moi », fut la proposition de l'ensorceleur au barbare, tandis qu'il courait avec audace vers la porte secrète, désormais béante.

Ural d'Orienne, ensorceleur de niveau 4, n'est autre que le septième fils du patriarche de la maison Orienne, grande famille marchande du Khorvaire. En plus de remplir certains devoirs pour sa famille, Ural recourt à ses aptitudes d'ensorceleur pour assouvir son amour de l'action et de l'aventure.

Il s'est récemment associé avec un barbare halfelin, un demi-elfe prêtre et un psion kalashtar. Leur groupe d'aventure improvisé a déjoué une tentative de détournement sur un transport de fonds, défait une cellule de l'ordre de la Griffe d'Émeraude et sauvé un noble des bastions de Mror des mains de pirates sévissant sur la Dague.

Toujours flamboyant et très distingué, Ural fait également preuve d'un côté mystique. Ses aptitudes d'ensorceleur l'ont amené à s'intéresser à la signification de la Prophétie draconique. Il a le sentiment que c'est en travaillant et en voyageant avec d'autres aventuriers qu'il aura le plus de chances d'en apprendre davantage sur la source de ses pouvoirs profanes.

Façonneur

La magie d'Éberron peut s'assimiler à une technologie. Les autres pratiquants de la magie se spécialisent dans certains aspects de cette technologie, alors que les façonneurs s'intéressent directement aux rouages. Les façonneurs appréhendent la magie à un niveau différent de celui des lanceurs de sorts ; d'ailleurs ils ne jettent pas de sorts comme les magiciens ou les prêtres. Ils présentent des affinités incroyables avec les objets magiques et les créatures artificielles, et c'est en grande partie à eux que l'on doit toute la magie qui imprègne le monde d'Éberron.

Aventure. Les façonneurs partent à l'aventure pour plusieurs raisons. Ils recherchent des gisements de minéraux rares et de dracolithes, dont ils ont besoin pour leurs créations. Ils partent en quête de secrets oubliés et liés à la confection d'objets magiques ou de créatures artificielles. Ils affrontent toutes sortes de dangers pour acquérir l'argent nécessaire à l'achat ou la création d'objets magiques. Comme beaucoup d'autres aventuriers, ils peuvent également être motivés par le pouvoir, la lutte contre le Mal ou quelque cause comparable.

Profil. Les façonneurs sont probablement les plus grands bricoleurs de magie qui soient. Ils peuvent utiliser à peu près n'importe quel sort contenu dans un parchemin ou une baguette, conférer quelque pouvoir magique temporaire à des objets ordinaires, réparer des créatures artificielles (y compris des forgeliers), altérer les fonctions d'objets magiques existants ou en créer d'autres, mais aussi des créatures artificielles et des objets à dracolithes. Ils peuvent appliquer leur liste limitée d'influx magiques aux objets et sont également capables de manipuler les sorts des listes des autres classes. Leur magie n'est ni profane ni divine et les façonneurs ne sauraient d'ailleurs être cantonnés dans une telle classification : leur métier consiste à palper la magie dans sa forme la plus dépouillée (la plus pure diraient-ils).

Alignement. Si l'on devait parler d'une tendance des façonneurs en matière d'alignement, ce serait assurément neutre. Ils s'intéressent davantage à leur travail qu'à ses répercussions. Certains façonneurs créent des objets magiques pour le bien de tous, tandis que d'autres ne le font que pour augmenter leur puissance destructrice.

Religion. De nombreux façonneurs vénèrent le dieu Onatar, seigneur du Feu et de la Forge. D'autres sont trop accaparés par la maîtrise de la magie, y compris la magie divine, pour se soucier des dieux qui seraient, ou non, à l'origine de la magie.

Antécédents. À l'instar des magiciens, les façonneurs apprennent leur art au fil de longues années d'étude laborieuse. Ils éprouvent une certaine sympathie pour tous ceux qui ont enduré une formation du même ordre. Les autres façonneurs sont perçus comme des collègues



Un façonneur

ou des rivaux. Cette rivalité peut prendre un caractère convivial, quand les façonneurs tentent de se surclasser les uns les autres par le biais de créations et autres réalisations, mais elle peut aussi s'avérer meurtrière, quand ils s'envoient mutuellement des créatures artificielles assassines.

Races. Les humains excellent dans la fonction de façonneur, eux qui n'éprouvent pas l'attachement esthétique naturel des elfes pour la magie et ne montrent pas non plus les talents particuliers des gnomes pour certaines expressions des arts magiques. Leur esprit analytique les rend particulièrement adaptés à la fonction de façonneur, qui consiste à réduire la magie aux éléments qui la composent avant de les assembler sous une nouvelle forme.

En dépit de leur malus en Charisme, les forgeliers font également de fameux façonneurs, en particulier pour ce qui concerne la création d'autres créatures artificielles. Les nains et les gnomes, avec leur aptitude innée pour la fabrication d'objets non magiques, se montrent tout aussi à l'aise dans l'artisanat magique. Les halfelins, elfes, demi-elfes, demi-orques, kalashtars, férals et changelins ne se tournent traditionnellement pas vers cette classe et optent souvent pour d'autres voies magiques.

Autres classes. Les façonneurs montrent toute leur valeur quand ils offrent leur assistance magique aux membres d'autres classes. Bien qu'ils soient fort polyvalents, leur talent tient essentiellement à l'altération d'objets (armes, armures, baguettes et autres pièces d'équipement) employés par tous les autres membres du groupe. Ils perçoivent chacun de leurs compagnons d'aventure comme un composant de la machine et encouragent le travail d'équipe au sein du groupe, sans manquer de prodiguer les tactiques et stratégies que leur souffle leur point de vue si particulier.

Rôle. Les fonctions du façonneur au sein d'un groupe classique d'aventuriers tournent autour des objets magiques. Ils apportent une souplesse sans précédent dans l'utilisation, mais aussi la création de ces objets. Un façonneur pourra ainsi se servir (ou écrire) d'un parchemin de *peau d'écorce* ou manier un *bâton de la forêt profonde* dans un groupe ne comportant pas de druide. Bien qu'ils sachent décemment tenir leur arme, rares sont les façonneurs qui cherchent à s'engager en première ligne pendant les combats.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux façonneurs.

Caractéristiques. Le Charisme est la caractéristique la plus importante pour un façonneur, car plusieurs de ses influx nécessitent de recourir à la compétence Utilisation d'objets magiques. L'Intelligence est également appréciable puisqu'elle détermine l'intensité de ces influx, sans toutefois jouer un rôle aussi primordial que pour d'autres lanceurs de sorts. Une Dextérité élevée participe à la défense du façonneur.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du façonneur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (architecture et ingénierie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Crochetage (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Estimation (Int), Fouille (Int), Profession (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) × 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de façonneur.

Armes et armures. Le façonneur est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires.

LE FAÇONNEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Réserve créative	Nombre d'influx par jour 1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+0	+0	+2	Avantage du créateur, coup d'œil du façonneur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, écriture de parchemins	20	2	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Préparation de potions	40	3	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Création d'objets merveilleux	60	3	1	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Création d'homoncule, don supplémentaire	80	3	2	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	Création d'armes et armures magiques, Préservation d'essence	100	3	3	1	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Création de baguettes magiques	150	3	3	2	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	Potentiel métamagique	200	3	3	2	—	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	Don supplémentaire	250	3	3	3	1	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	Création de sceptres magiques	300	3	3	3	2	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	—	400	3	3	3	2	—	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	Fin d'incantation métamagique	500	3	3	3	2	1	—
12	+9/+4	+4	+4	+8	Création de bâtons magiques, don supplémentaire	700	3	3	3	2	2	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	Maîtrise des compétences	900	3	3	3	3	2	—
14	+10/+5	+4	+4	+9	Création d'anneaux magiques	1 200	4	3	3	3	3	1
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	—	1 500	4	4	3	3	3	2
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Don supplémentaire	2 000	4	4	4	3	3	2
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	—	2 500	4	4	4	4	3	3
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3 000	4	4	4	4	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	—	4 000	4	4	4	4	4	4
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	5 000	4	4	4	4	4	4

Influx. Le façonneur n'est pas un lanceur de sorts, mais il maîtrise les influx, qui lui permettent d'insuffler la magie dans certains objets. La nature de cette magie n'est ni divine ni profane. Chaque influx est tiré de la liste du façonneur (cf. Chapitre 5 : magie). Ils agissent exactement comme des sorts et suivent les mêmes règles de fonctionnement. C'est ainsi qu'un influx peut être dissipé, qu'il ne fonctionnera pas dans une *zone d'antimagie* et qu'un façonneur doit se soumettre à un test de Concentration s'il est blessé alors qu'il apprête un influx.

Le façonneur peut apprêter n'importe quel influx, sans avoir besoin de le préparer à l'avance. À l'inverse des ensorceleurs et des bardes, le façonneur n'est pas restreint à une liste d'influx connus. Au contraire, il a accès à tous les influx de la liste dont le niveau ne dépasse pas ses capacités.

Il est également possible pour un façonneur d'apprendre des influx qui ne figurent pas sur la liste normale. Il peut les avoir dénichés dans les antiques ruines du Xen'drik ou les avoir obtenus de certaines guildes ou organisations secrètes. Quand il découvre un influx original, le façonneur peut tenter de l'apprendre par un test d'Art de la magie (DD égal à 20 + niveau de l'influx). En cas de réussite, il peut l'ajouter à sa liste. En cas d'échec, il devra attendre d'augmenter son degré de maîtrise en Art de la magie pour pouvoir retenter le test, sous réserve qu'il ait toujours accès au nouvel influx.

Un façonneur qui désire apprêter un influx doit posséder une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau de l'influx (soit Int 11 pour les influx de 1er niveau, Int 12 pour ceux de 2e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ces influx est lié à l'Intelligence.

Comme les lanceurs de sorts, le façonneur ne peut employer quotidiennement qu'un nombre d'influx donné pour chaque niveau. Son quota d'influx quotidiens est indiqué sur la table ci-jointe. De plus, il reçoit des influx en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Les influx du façonneur ne peuvent imprégner qu'un objet ou une créature artificielle (y compris les forgeliers). Il ne peut donc, par exemple, conférer *force de taureau* à un allié par ce biais. Il doit au lieu de cela imprégner un objet de ce pouvoir, avant de le faire porter par son allié. L'objet agit alors comme un *ceinturon de force de géant* pour la durée de l'influx. En revanche, il peut imprégner directement une créature artificielle ou un personnage présentant le sous-type créature artificielle vivante de *force de taureau*, certains influx comme *réparation de dégâts légers* et *corps artificiel de fer* n'étant d'ailleurs efficaces que sur des personnages de ce type.

De nombreux influx ont des temps d'incantation prolongés, souvent de l'ordre d'une minute ou davantage. Le façonneur peut cependant dépenser 1 point d'action pour accélérer le processus, qui ne prend alors qu'un round (comme un sort dont l'incantation est de 1 round).

Le façonneur peut apprendre et utiliser des dons de métamagie. Il peut alors les appliquer sur ses influx bien qu'il ne les prépare pas à l'avance, mais cela prend lui plus de temps, comme c'est le cas pour les ensorceleurs. D'autre part, un façonneur peut créer des objets alchimiques comme s'il était lanceur de sorts.

Un façonneur ne peut utiliser de manière automatique un objet à potentiel magique ou à fin d'incantation, même si un influx équivalent au sort figure sur sa liste. C'est ainsi qu'il devra tout de même réussir un test d'Utilisation d'objets magiques pour employer une *baguette de lumière*, alors que *lumière* apparaît bien sur sa liste d'influx .

Chaque jour, les façonneurs doivent se préparer mentalement pour leurs influx. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos, après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux influx. Sans cela, il ne peut pas récupérer les emplacements d'influx utilisés la veille. Les influx que les façonneurs ont employés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

Réserve créative. Le façonneur reçoit une réserve de points qu'il peut dépenser à la place de points d'expérience lorsqu'il crée un objet magique. Chaque fois qu'un façonneur acquiert un nouveau niveau, il reçoit une nouvelle réserve créative, les points restants ne se reportant pas d'un niveau sur l'autre. Tout point qui n'est pas dépensé est perdu. Le façonneur peut également puiser dans cette réserve pour compléter les PX demandés par la création de l'objet. Dans ce cas, une partie de la dépense en PX est effectivement apportée en points d'expérience, tandis que l'équivalent du reste provient de la réserve créative du personnage.

Avantage du créateur. Le façonneur bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques visant à employer un objet associé à un don de création d'objets que le personnage possède. Ainsi, un façonneur doté du don Création de baguettes magiques reçoit un bonus de +2 aux tests visant à lancer un sort par le biais d'une baguette magique.

Coup d'œil du façonneur. Le façonneur peut recourir à un test spécial, dit « de coup d'œil du façonneur », auquel s'applique la somme de son niveau de façonneur et de son modificateur d'Int, pour détecter si un objet donné dégage une aura magique.

Le façonneur doit tenir l'objet dans ses mains et l'examiner pendant 1 minute. Un test réussi contre un DD de 15 lui permet de savoir si l'objet dispose de propriétés magiques, sans pour autant révéler ses pouvoirs.

Il n'est pas possible de « faire 10 » ou de « faire 20 » sur ce test et tout objet ne peut être ainsi examiné qu'une seule fois par un même façonneur. Si le test échoue, le façonneur ne pourra rien en apprendre de plus.

Création d'objets magiques (Ext). Le façonneur peut créer des objets magiques, même s'il n'a pas accès aux sorts normalement requis pour la création de l'objet. Le façonneur doit réussir un test d'Utilisation d'objets magiques (DD 20 + niveau de lanceur de sorts de l'objet) pour simuler chaque sort normalement exigé pour la création de l'objet. Ainsi, pour créer une *baguette de projectile magique* de niveau 1, le façonneur devra obtenir un résultat minimal de 21 à son test d'Utilisation d'objets magiques. Pour créer un *flacon d'air pur* (niveau 7 de lanceur de sorts), il lui faudra un résultat minimal de 27 pour remplacer le sort *respiration aquatique*.

Le façonneur doit ainsi réussir un test pour chacun des sorts requis par l'objet qu'il tente de créer. En cas d'échec, il pourra retenter chaque jour jusqu'à ce que la création de l'objet arrive à son terme (cf. *Création d'objets magiques*, page 282 du *Guide du Maître*). S'il arrive à la fin du temps normal de création sans avoir pu suppléer chacun des sorts demandés, il pourra recourir à un ultime test, tentative de la dernière chance, même s'il a déjà effectué un test le jour même. Si ce dernier test échoue également, la création de l'objet est infructueuse et le temps, l'argent et les PX dépensés sont perdus.

Dans le cadre des conditions à remplir pour créer un objet, il convient de considérer que le niveau effectif de lanceur de sorts du façonneur est égal à son niveau de façonneur + 2. Par contre, si l'objet reproduit l'effet d'un sort, le niveau de lanceur de sorts à prendre en compte pour en déterminer les effets n'est autre que le niveau de façonneur du personnage. Toutes les dépenses sont calculées en prenant pour base le niveau de lanceur de sorts minimal demandé par l'objet ou le niveau de façonneur du

personnage (on garde la valeur la plus haute). Ainsi, un façonneur de niveau 3 peut écrire un parchemin de *boule de feu*, puisque le niveau de lanceur de sorts minimum pour le sort *boule de feu* est de 5. Il s'acquitte alors des dépenses normales pour la création d'un tel parchemin avec un niveau 5 de lanceur de sorts, soit : 5 × 3 × 12,5 = 187 po et 5 pa, auxquelles s'ajoutent 15 PX. En revanche, le niveau de lanceur de sorts du parchemin n'est que de 3, sachant que la *boule de feu* produite restera particulièrement faible puisqu'elle n'infligera que 3d6 points de dégâts.

Le façonneur peut également recourir à des tests d'Utilisation d'objets magiques pour imiter d'autres conditions requises par l'objet, comme l'alignement ou la race, en prenant les DD correspondants dans la description de la compétence. En revanche, il ne peut suppléer à des compétences ou des dons, y compris des dons de création d'objets. Il doit présenter le niveau de lanceur de sorts requis, y compris le niveau minimal pour lancer les sorts stockés dans une potion, une baguette ou un parchemin.

Les influx du façonneur ne peuvent se substituer aux sorts requis pour la création des objets. Ainsi, un façonneur devra réussir un test d'Utilisation d'objets magiques pour remplacer le sort *lumière* nécessaire à la création d'une *baguette de lumière*, même si *lumière* apparaît sur sa liste d'influx.

Les objets magiques créés par un façonneur ne sont ni profanes ni divins.

Désamorçage de pièges. Le façonneur peut recourir à la compétence Fouille pour localiser des pièges, même si le degré de difficulté de la tâche est supérieur à 20. Déceler un piège non magique correspond au minimum à un DD de 20, davantage s'il est particulièrement bien dissimulé. Les pièges magiques correspondent à un DD de 25 + niveau du sort qui a créé le piège.

Le façonneur peut recourir à la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques. En général, le DD correspondant est de 25 + niveau du sort qui a créé le piège.

S'il dépasse le DD du piège d'au moins 10 points par son test de Désamorçage/sabotage, le façonneur peut étudier le mécanisme, comprendre son fonctionnement et le contourner (avec son groupe) sans avoir besoin de le désarmer.

Dons supplémentaires. Le façonneur acquiert chacun des dons de création d'objets en tant que don supplémentaire aux alentours du niveau à partir duquel les lanceurs de sorts peuvent les choisir. Il reçoit ainsi Écriture de parchemins en tant que don supplémentaire au niveau 1, Préparation de potions au niveau 2, Création d'objets merveilleux au niveau 3, Création d'armes et armures magiques au niveau 5, Création de baguettes magiques au niveau 6, Création de sceptres magiques au niveau 9, Création de bâtons magiques au niveau 12 et Création d'anneaux magiques au niveau 14.

De plus, le façonneur reçoit un don supplémentaire au niveau 4 et tous les quatre niveaux après cela (8, 12, 16 et 20). À chaque fois, il lui faudra choisir entre un don de métamagie et l'un des dons de la liste suivante : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Création de créature artificielle (cf. *Manuel des Monstres*, page 304), Maître des baguettes.

Création d'homoncule (Ext). Au niveau 4, le façonneur est capable de créer un homoncule comme s'il disposait du don Création de créature artificielle. Il lui faut simuler les sorts requis (*image miroir*, *œil du mage*, *réparation* pour un homoncule classique) comme pour la création d'un objet magique et il doit s'acquitter de toutes les dépenses habituelles en termes d'argent et PX (tout en gardant la possibilité de puiser dans sa réserve créative). Il lui est possible de créer toutes sortes d'homoncules, y compris ceux qui sont présentés aux pages 287-289 du présent ouvrage. Le façonneur peut également améliorer un homoncule dont il est déjà propriétaire, lui ajoutant 1 dé de vie pour chaque tranche de 2 000 po et 160 PX dépensés.

Si le façonneur confère plus de 6 dés de vie à son homoncule, celui-ci acquiert une taille P et évolue comme le prescrit le *Manuel des Monstres* (+4 For, –2 Dex, dégâts passent à 1d6). L'homoncule gagne également 10 points de vie supplémentaires en tant que créature artificielle de taille P.

Le total de dés de vie de l'homoncule d'un façonneur est au maximum égal à celui de son maître moins 2. Quel que soit son total de dés de vie, un homoncule ne peut dépasser la taille P.

Préservation d'essence (Sur). À partir du niveau 5, le façonneur acquiert la capacité de récupérer des PX sur un objet magique pour les utiliser dans le cadre de la création d'un autre objet magique. Le façonneur doit passer un jour complet avec l'objet et disposer du don de création d'objets approprié à l'objet magique dont il puise l'essence. À l'issue de cette journée, l'objet est détruit et le façonneur ajoute les PX qu'a nécessités la création de l'objet à sa réserve créative. Ces points sont perdus si le façonneur ne les dépense pas avant d'atteindre son prochain niveau.

Prenons l'exemple d'un façonneur désirant récupérer l'essence d'une *baguette de convocation de monstres IV* disposant de 20 charges. Créée au départ, comme toutes les baguettes magiques, avec 50 charges, elle a demandé 840 PX, soit 16,8 PX (840 divisé par 50) par charge. Le façonneur peut ainsi récupérer les PX des charges restantes et ajouter 336 PX (16,8 × 20) à sa réserve créative.

Potentiel métamagique (Sur). À partir du niveau 7, le façonneur acquiert la capacité d'appliquer les dons de métamagie qu'il connaît aux objets à potentiel magique (généralement des baguettes magiques). Il doit pour cela disposer du don de création d'objets correspondant à l'objet à potentiel magique utilisé. Le recours à ce pouvoir dépense autant de charges supplémentaires de l'objet que le nombre d'emplacements de sort que le don ajoute à l'incantation d'un sort.

Ainsi, un façonneur peut permettre l'incantation rapide d'un sort lancé par une baguette en dépensant 5 charges (4 charges supplémentaires), provoquer une extension d'effet en dépensant 3 charges ou une incantation silencieuse en dépensant 2 charges. Le don Incantation statique ne confère aucun avantage appliqué sur un objet à potentiel magique.

Le façonneur ne peut recourir à ce pouvoir quand il se sert d'un objet à potentiel magique qui ne dispose pas de charges, tel qu'un *chapelet de prières*.

Fin d'incantation métamagique (Sur). Dès le niveau 11, le façonneur acquiert la capacité d'appliquer les dons de métamagie qu'il connaît aux objets à fin d'incantation (généralement des parchemins). Il doit pour cela disposer du don de création d'objets correspondant à l'objet à fin d'incantation utilisé. Le DD associé au test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + (3 × niveau modifié du sort). Ainsi, s'il applique le don Extension d'effet sur un parchemin de *cône de froid* (ce qui équivaut à un sort de 7e niveau), le DD est de 20 + (3 × 7), soit 41. Le nombre maximal d'utilisations quotidiennes de cette aptitude est de 3 + modificateur d'Int du façonneur.

Maîtrise des compétences. À partir du niveau 13, le façonneur peut faire 10 pour tout test d'Art de la magie ou d'Utilisation d'objets magiques, même s'il est distrait ou en situation de stress. Cette aptitude lui permet de passer outre la règle qui empêche normalement de faire 10 sur un test d'Utilisation d'objets magiques.

Débouchés. Un certain nombre d'options supplémentaires proposées dans ce livre constituent d'excellents choix pour le façonneur.

Dons : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Asservissement d'élémentaire, Maître des baguettes.

Richesse de départ. Un façonneur de niveau 1 débute sa carrière avec 5d4 × 10 po (125 po en moyenne).

EXEMPLE DE FAÇONNEUR GNOME

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –1, vitesse de déplacement 6 m, 5 kg).

Armes : morgenstern (1d6, crit ×2, 1,5 kg, une main, contondant et perforant).

Arbalète légère (1d6, crit 19–20/×2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

Dague (1d3, crit 19–20/×2, facteur de portée 3 m, 250 g, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Utilisation d'objets magiques	4	Cha	—
Concentration	4	Con	—
Art de la magie	4	Int	—
Désamorçage/sabotage	4	Int	—
Fouille	4	Int	—
Crochetage	4	Dex	–1
Détection	2	Sag	—

Don : Affinité magique.

Don supplémentaire : Écriture de parchemins.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Parchemin de *détection de la magie*, parchemin de *sommeil*. Carquois de 10 carreaux d'arbalète.

Richesse : 1d4 po.

THONDRED LE FAÇONNEUR

Le portail en pierre se referma en coulissant, obstruant le liseré de lumière qui filtrait tel l'unique espoir d'évasion. Tout portait les héros éreintés à croire que la fin du voyage était arrivée, maintenant qu'ils avaient épuisé toutes leurs ressources. Heureusement, pensa Thondred, un façonneur a toujours un plan de secours. Le nain tira une baguette soutenue à son flanc et libéra la magie qu'il avait séquestrée à l'intérieur.

Flanqué du forgelier appelé Azm et d'une sacoche de ceinture pleine d'objets magiques, Thondred explore les ruines du Xen'drik et brave les défis du continent des secrets. Façonneur nain de niveau 6, Thondred naquit et grandit à Sharn, où il travailla pour la maison Cannith durant la Dernière Guerre, apportant sa compétence et son talent au service de l'enclave de production de forgeliers. Il se retrouva sans travail quand le traité de Fort-Trône déclara hors-la-loi la création de nouveaux forgeliers.

Une fois le choc passé, et un accord financier conclu avec la maison pour gérer son licenciement, il entra en contact avec un forgelier déraciné en quête d'une vie après la guerre. Thondred le nomma « Azm », terme dont la signification se rapproche de « âme », d'après un texte ancestral découvert par le nain en Xen'drik. Puis, la paire se joignit à un elfe rôdeur et un féral roublard, si bien que les quatre compagnons sont désormais des aventuriers de renom sur toute la côte méridionale.

Thondred, expert dans l'art de désarmer pièges et antiques dispositifs magiques, est censé avoir vaincu la chambre des mille périls. Cette entrée, qui donne un réseau étendu de ruines caché dans les profondeurs des jungles du Xen'drik, se dresse depuis longtemps telle une épreuve mortelle pour les aventuriers et explorateurs, beaucoup étant revenus blessés, dans le meilleur des cas, après avoir tenté de surmonter ses protections. La légende raconte que Thondred aurait non seulement survécu à sa visite de la chambre, mais qu'il aurait également réussi à se faufiler pour atteindre les ruines qui la prolongent.

Le façonneur nain transporte une collection de potions, de baguettes et de parchemins dont il ne se sépare jamais. Si sa maîtrise magique reste impressionnante, il se montre encore plus versé dans tout ce qui a trait à l'histoire et les mystères les plus enfouis du Xen'drik.

GUERRIER

Les guerriers remplissent un certain nombre de fonctions martiales de l'univers d'Éberron. La Dernière Guerre a engendré de nombreux vétérans, des simples bidasses qui ont appris à se battre pour survivre dans les tranchées du front opposant le Karrnath au Cyre, aux soldats d'élite et chefs de troupes. Tous ces guerriers sont à la recherche d'une reconversion dans cette nouvelle ère de paix, espérant mettre à profit toutes les compétences acquises durant la guerre. D'autres servent au sein d'un ordre chevaleresque, tel que les chevaliers du Thrane, ou ont évolué au sein d'une garde de cité ou des forces de sécurité d'une maison marchande.

Débouchés. Dans une campagne d'ÉBERRON, les guerriers les plus efficaces sont souvent ceux qui sélectionnent leurs dons pour accéder à de nouvelles utilisations des points d'action au combat. Les forgeliers guerriers trouveront probablement à leur goût la nouvelle classe de prestige proposée ci-dessous.

Dons : Charge en puissance, Destin héroïque, Esprit héroïque, Frappe de précision, Maîtrise de la charge en puissance, Marquage, Sursaut héroïque.

Classe de prestige : mastodonte forgelier.

AZM LE GUERRIER

Le portail s'ouvrit sur une grande cage d'escalier en pierre qui s'enfonçait dans les profondeurs des ruines enfouies sous le continent secret du Xen'drik. Azm s'avança, reprenant la tête de l'ordre de marche.

« Tu es sûr que des artefacts nous attendent plus bas ? » demanda le forgelier à Thondred, son compagnon façonneur.

« Aussi sûr que nous avons survécu à la chambre des mille périls », lui répondit Thondred, recalant sa baguette contre sa hanche.

« Cela ne me dit rien de descendre », fit Sarav, le rôdeur elfe en queue de groupe. « Je ne suis pas sûr qu'un quelconque trésor mérite de provoquer la colère des esprits antiques de ce site. »

Azm eut un haussement d'épaules : « Je me fiche de savoir qui est en colère contre moi, du moment que je peux frapper sur quelque chose. » Avant même que Sarav ou Thondred n'en profite pour reprendre le cours de leur polémique sous-jacente, Azm descendit les marches d'un pas lourd, ses puissants membres d'obsidienne et d'acier frappant le sol comme le marteau sur l'enclume. Il avait beau vouloir le nier, il était fait pour la guerre. Il avait ça dans le sang, si l'on peut dire, car Thondred se serait empressé de faire remarquer qu'un forgelier n'avait pas réellement de sang. Il descendit la première volée de marches circulaires et s'arrêta, sans être sûr de comprendre ce qui bloquait sa progression. La créature se cabra et poussa un cri de fureur, ses tentacules piquants fendant l'air comme autant de fouets barbelés. Azm crispa ses énormes doigts, qui ne manquèrent pas de produire ce claquement de phalanges réjouissant qui annonçait qu'il était prêt et que la bataille venait de commencer.

Conçu au cours des dernières années de la Dernière Guerre par des façonneurs de la maison Cannith, Azm était une commande de la milice de Brélande. Pendant un an, Azm combattit aux côtés

des troupes bréiennes et fut couvert d'honneurs, du moins dans les limites de ce qu'une armée est prête à offrir à un forgelier.

À l'issue de la guerre, le forgelier partit pour Sharn dans le but de retrouver son créateur, le façonneur nain Thondred. Thondred donna son nom à Azm et ils mirent tous deux leurs facultés en œuvre comme aventuriers dans la cité des tours. Ils finirent par faire équipe avec un autre duo d'explorateurs pour former une compagnie d'aventure.

Thondred persuada ses compagnons qu'ils pourraient trouver fortune en allant explorer le continent secret du Xen'drik, où Thondred était brièvement passé dans le temps et avait toujours espéré retourner, en quête de connaissances applicables à ses expériences de façonneur. Les exploits d'Azm et de ses compagnons d'aventure au Xen'drik leur ont apporté une grande richesse et une notoriété loin d'être négligeable.

Azm, désormais guerrier de niveau 6, a appris qu'il pouvait encastrer des objets magiques dans son corps. Il a également découvert d'antiques objets au Xen'drik, qui semblent conçus pour se mêler à son immense structure, trouvaille qui indiquerait qu'un équivalent des forgeliers modernes existait au Xen'drik dans un passé reculé. Le puissant guerrier forgelier n'a désormais qu'une obsession : en apprendre davantage sur ces antiques êtres mécaniques.

Magicien

Les magiciens se distinguent des légions d'autres manipulateurs des arts profanes en ce monde chargé de magie qu'est Éberron. Ils restent les seuls à montrer le désir de consacrer leur existence à l'étude effroyablement exigeante des secrets de la magie profane. Les magiciens sont différents des ensorceleurs et des porteurs de dracogramme en ce sens qu'ils restent incroyablement polyvalents, un magicien accompli étant capable de préparer n'importe lequel de ses dizaines de sorts disponibles, selon ce que demande la situation.

Si les magiciens s'intéressent à la découverte des secrets perdus de l'antique Xen'drik, bien plus que tout autre type de personnage, c'est pour une raison très matérielle : enfoui sous ces ancestrales ruines peut se trouver l'accès à un sort depuis longtemps oublié, une arme que tout magicien rêverait d'ajouter à son arsenal.

Débouchés. Un certain nombre d'options, touchant en particulier la création d'objets, s'avèrent attrayantes pour les magiciens.

Dons : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Asservissement d'élémentaire, Incantation spontanée, Maître des baguettes.

Baristi la magicienne

Baristi pénétra dans la bibliothèque et attendit que le greffier gnome s'approche d'elle. Elle effectuait dernièrement des recherches portant sur une ancienne légende et désirait mettre la main sur un sort capable de l'aider dans sa quête.

Le greffier la fit patienter quelques instants avant de se diriger vers elle d'un pas traînant. « Vous avez rendez-vous, férale ? » s'enquit le gnome, qui savait fort bien que c'était le cas. Elle était déjà venue ici et restait certaine qu'il la reconnaissait aussi bien qu'elle, après toutes ses visites précédentes.

Baristi garda son calme et lui tendit son parchemin de confirmation de rendez-vous. Il l'étudia de près, vérifiant l'authenticité du sceau de magie, avant de le lui rendre. « La légende de Kronik, le temple gobelin perdu », dit le gnome en se retournant vers l'une des portes ouvragées qui encerclaient le hall. « Bien sûr. Une chambre d'étude vous a été réservée. »

Elle le suivit à travers deux portes qui menaient dans une petite chambre contenant un bureau, une chaise, une table de travail et un étroit pupitre. Une pile de parchemins était entassée sur la table, ainsi que des plumes, de l'encre et de la cire à cacheter. Quand ils atteignirent le centre de la pièce, le greffier disposa un cristal orange au sommet du pupitre et Baristi eut une soudaine sensation de mouvement. Les murs s'effondrèrent et des alcôves, formées d'étagères superposées remplies de volumes poussiéreux et d'étuis à parchemin, se ruèrent dans leur direction.

Cette activité étourdissante cessa au bout de quelques secondes, quand les étagères eurent adopté une disposition cohérente, si bien que les ajouts apportés à la pièce se trouvèrent soudain parfaitement en place. La chambre d'étude, conçue spécialement pour Baristi et les recherches qu'elle voulait entreprendre, était désormais prête.

« Vous n'aurez qu'à retirer le cristal quand vous aurez terminé votre étude de la journée et la chambre d'étude vous ramènera dans le hall », expliqua le gnome. Sur ce, le greffier s'avança dans l'un des couloirs d'étagères et disparut.

« Ces cérémonials me font bouillir », grommela Baristi tout en lançant le sort de ruse du renard *sur sa propre personne pour optimiser son intellect. « Bon, maintenant, à nous de trouver le maximum d'informations sur ce temple, qui était probablement en ruines avant que le roi Galifar n'unisse les Cinq nations... »*

La férale Baristi est une magicienne de niveau 6 passionnée de savoir et avide de renseignements en tout genre. Elle a grandi dans les confins d'Eldyn, puis est devenue l'apprentie d'un magicien de passage en provenance d'Aundair, qui était parti à l'aventure avec son père de nombreuses années plus tôt.

Le magicien et le père de Baristi avaient tous deux remarqué l'impressionnante curiosité et l'intellect dont Baristi faisait preuve et, si la jeune fille n'était pas rassurée par la perspective de quitter les siens, elle se montra en même temps fort grisée par les enseignements qui s'offraient à elle et la possibilité de devenir elle-même magicienne.

Son maître à penser la prit sous son aile lors de ses voyages et ensemble, ils visitèrent la grande bibliothèque de Korranberg, la tour Hermétique de Sharn, l'enclave des magiciens d'Aundair et l'institut d'études profanes du Karrnath, entre autres sites. Quand Baristi maîtrisa les épreuves et fut reconnue comme véritable magicienne, son mentor lui fit don de son bâton. « Comme mon maître me le confia, dit-il, je te lègue ce focaliseur profane. »

Baristi sillonne désormais seule le monde, se joignant parfois à une compagnie d'aventuriers ou un groupe de chercheurs, mais préférant généralement évoluer en solitaire sur la voie de l'étude et de l'apprentissage.

Moine

Les moines d'Éberron constituent un mélange surprenant d'érudits contemplatifs et de maître du combat à mains nues. Ils sont appelés à mener leur existence dans une communauté coupée du monde au sein de laquelle ils recopient des ouvrages, préservent les annales historiques et se forment aux techniques nécessaires pour défendre leur foi et lutter pour la cause de leur église.

Débouchés. Les moines d'Éberron ont accès à des dons illustrant leurs styles de combat uniques, indissociables de leur tradition religieuse.

Dons : Déluge d'acier, Double frappe d'acier, Formation monastique, Frappe du serpent, Frappe lacérante.

Moines et églises

La plupart des moines du Khorvaire sont adeptes de la religion de l'Ost souverain. Les moines d'alignement bon ou neutre vénèrent Dol Dorn, seigneur de la Force martiale, tandis que ceux d'alignement mauvais révèrent le Narquois, n'hésitant à s'auto-flageller par identification avec leur protecteur défiguré.

Dons supplémentaires. Les moines bons et neutres dévoués à Dol Dorn peuvent sélectionner Déluge d'acier en tant que don

supplémentaire au niveau 2 ou 6, en plus des choix normaux proposés à ces niveaux. Il leur faut cependant pour cela remplir les conditions imposées par le don.

Les moines mauvais dévoués au Narquois peuvent sélectionner Frappe lacérante en tant que don supplémentaire au niveau 2 ou 6, en plus des choix normaux proposés à ces niveaux. Il leur faut cependant pour cela remplir les conditions imposées par le don.

MOINES FORGELIERS

Quand un moine forgelier acquiert l'aptitude de classe plénitude physique, il peut y recourir pour réparer les dégâts qu'il a subis.

FORMATION MONASTIQUE

De nombreuses traditions monastiques d'Éberron combinent l'entraînement classique du moine avec des compétences qui sortent du cadre strict de la classe de moine. Les clans Dhakân du Dargûn, par exemple, présentent une tradition martiale de moines/roublards et certains fidèles monastiques de la Flamme d'Argent, en particulier au Thrane, sont moines/paladins.

Le don Formation monastique, décrit à la page 56, permet à un personnage moine de contourner les restrictions normales du multiclassage pour suivre l'une de ces traditions. Tout moine peut choisir Formation monastique en tant que don supplémentaire au niveau 1, 2 ou 6, en plus des choix normalement proposés à ces niveaux.

KASHA LA MOINE

La taverne était sombre et opaque de fumée, occupée par la collection la plus variée d'êtres vivants que Kasha ait jamais vue rassemblée en un même endroit. Thiéra, sa compagne d'aventure, l'avait pourtant prévenue que le monde au-delà de leur monastère était différent, mais elle découvrait chaque jour une nouvelle divergence qui ne faisait qu'ébranler un peu plus les fondements de sa foi.

Elle balaya ses pensées négatives de son esprit et s'efforça de trouver sa proie, un enquêteur demi-elfe connu sous le nom de Jorune. Il était censé disposer de renseignements sur l'attaque qu'avait subie son monastère. Elle pourrait endurer cet établissement de tentation suffisamment longtemps pour conclure la rencontre, du moins s'en persuadait-elle.

Kasha traversa la salle bondée, se faufilant jusqu'aux cabines du fond. Elle se rappelait avoir lu quelque part que les informateurs recevaient toujours leurs clients dans des endroits sombres comme celui-ci. Au bout de quelques mètres, un puissant et énorme demi-orque en armure de cuir crasseuse l'attrapa par le bras et l'attira sur ses genoux.

« Tu es trop mignonne pour être moine », railla le demi-orque éméché. « Qu'est ce que tu dirais si je t'apprenais quelques trucs qu'on trouve pas dans tes bouquins religieux ? »

Kasha sourit pour cacher sa nervosité. « Et si on oubliait l'idée ? » lui répondit-elle, sur un ton qui se voulait vaillant. Elle se déroba à la poigne insistante du demi-orque, si bien qu'elle se retrouva debout pendant que le gaillard s'écrasait sur une table voisine. Sonné et incrédule quant à ce qui venait de lui arriver, le demi-orque resta étendu au milieu du petit bois et des gobelets renversés. « Le côté spirituel de la vie n'est pas le seul enseignement de ma foi » furent les mots de Kasha, qui se détourna alors pour continuer ses recherches.

Humaine native d'Aundair, Kasha est moine de niveau 2. Elle a passé l'essentiel de sa vie dans un monastère consacré à la Flamme d'Argent, site laissé indemne par la Dernière Guerre. L'ironie a pourtant voulu que le monastère soit détruit il y a quelques mois par des agresseurs inconnus.

Kasha a été envoyée de par le monde, pour enquêter sur cette affaire, accompagnée de Thiéra, paladine rattachée au monastère. Les deux aventurières ont suivi un chemin erratique d'Aundair au Thrane, puis jusqu'aux marches de l'ombre, et plus récemment en Brélande, sur la piste d'un guerrier psychique kalashtar censé avoir des renseignements sur l'ennemi qui a assailli le monastère.


Préparation de mission

Jeune et idéaliste, Kasha a vécu coupée du reste du monde jusqu'à très récemment. Elle s'avoue déroutée par la vie en dehors du monastère, intimidée par les tours vertigineuses de Sharn et dégoûtée par les manières des orques des marches de l'ombre. Le mystère de la destruction du monastère ronge ses convictions, mais Thiéra lui a assuré que leur foi ne sera que renforcée par les épreuves et les défis qu'elles devront surmonter pour résoudre cette énigme et traîner l'ennemi devant la justice.

Paladin

Les paladins, à l'instar des prêtres, sont les chevaliers des cultes, en particulier de l'église de la Flamme d'Argent et, dans une moindre proportion, du culte de Dol Arrah et de Boldréi. Les paladins sont voués à une existence stricte et exaltée, et sont tenus de respecter des principes mystiques encore plus nobles que les prêtres. Un prêtre de l'église de la Flamme d'Argent peut verser dans l'hérésie ou même adopter un alignement mauvais sans pour autant perdre le bénéfice de ses pouvoirs, mais un paladin doit s'élever au-dessus de la corruption qui ronge presque toutes les églises et adhérer aux idéaux supérieurs de sa foi. C'est dans des lieux comme Sharn, où les cultes sont quasiment tous corrompus, que les paladins se dressent pour assurer la justice.

Débouchés. À l'instar des guerriers, les paladins peuvent se servir des points d'action pour optimiser leur efficacité au combat, ce que facilitent un certain nombre de dons. Il existe par ailleurs deux nouvelles classes de prestige adaptées pour les paladins, l'une étant associée à l'église de la Flamme d'Argent.

Dons : Charge en puissance, Châtiment d'argent, Destin héroïque, Esprit héroïque, Formation chevaleresque, Maîtrise de la charge en puissance, Marquage, Sursaut héroïque.

Classes de prestige : exorciste de la Flamme d'Argent, mastodonte forgelier.

Destriers de paladin

Les destriers des paladins halfelins des plaines de Talante sont des dinosaures longues-griffes, plutôt que de simples poneys de guerre. Ces créatures sont détaillées à la page 281.

Paladins forgeliers

Quand un paladin forgelier acquiert l'aptitude d'imposition des mains, il peut recourir à ce pouvoir pour réparer ses propres dégâts ou les dégâts infligés à d'autres créatures artificielles ou êtres similaires, en plus de pouvoir soigner les blessures subies par ses compagnons non forgeliers. Cette aptitude agit en tant que magie curative ou réparatrice, selon le sujet.

Thiéra la paladine

Thiéra s'engagea sur le pont aérien avec conviction et détermination. Kasha et elle étaient maintenant proches de découvrir l'identité de l'ennemi qui avait détruit leur monastère et la paladine était impatiente de rendre la justice de la Flamme d'Argent.

Les lanternes éternelles qui éclairaient l'autre extrémité du pont s'éteignirent subitement et la nuit noire de Sharn engloutit les lieux. Il n'y avait peut-être rien à craindre, mais Thiéra n'avait jamais entendu parler d'une telle interruption à ce niveau de la cité. Elle dégaina son épée.

« Nous n'avons pas besoin de nous battre, paladine », dit une voix aiguë à l'accent prononcé issue des ténèbres qui leur faisaient face. « Allez rejoindre vos supérieurs. Dites-leur que nous avons trouvé ce qu'on nous avait envoyé chercher et que le culte et ses fidèles n'ont plus rien à craindre. »

Thiéra s'efforça de distinguer quelque chose dans l'obscurité. Elle put discerner quelques silhouettes, encapuchonnées et de petite taille, avec des pattes et des sabots animaux. Cela n'était manifestement pas humain. « Peut-être devriez vous revenir avec moi et leur expliquer vous-même » répliqua-t-elle, tentant par ses sens de paladine de déceler le Mal parmi les petits humanoïdes. Elle en conclut qu'ils n'étaient pas maléfiques. Cela n'en faisait pas moins une menace directe, sans parler des dégâts et des souffrances qu'ils avaient engendrés au monastère.

« Hélas », reprit la voix haut perchée. « Cela ne sera pas possible. Nous avons du travail et nous préférons l'exécuter sans une moine et une paladine à nos basques. Si vous voulez un conseil, paladine, je dirais que je ne pourrais assurer éternellement votre sécurité. »



Un groupe typique d'aventuriers

Thiéra se redressa de toute sa hauteur. Elle dominait maintenant les petites créatures. « La Flamme d'Argent me protège » défia-t-elle.

La voie aiguë se mit à rire. « Tout cela est dit avec foi. Nous avons la nôtre, jeune fille, bien plus ancienne et puissante que votre petit feu ridicule. »

Thiéra serra les dents et brandit son épée. « Nous allons voir cela, vandales... Nous allons voir. »

Native du Thrane, Thiéra est une paladine humaine de niveau 2. Elle quitta les siens dès qu'elle prononça ses vœux de paladine et accepta un poste de garde et de protectrice d'un petit monastère au nord de l'Aundair.

Alors que la Dernière Guerre faisait rage à travers tout le Khorvaire, rien ne vint menacer le monastère isolé. L'existence de Thiéra était régie par la contemplation, comme celle des moines qu'elle avait juré de protéger. Mais il y a quelques mois, un ennemi inconnu a assailli le monastère et l'a détruit. Thiéra a été grièvement blessée au cours de l'assaut et elle reste encore rongée par la culpabilité de n'avoir su protéger les moines et le monastère.

En guise de pénitence, elle voyage désormais avec une moine plus jeune encore qu'elle, pour trouver celui qui s'en est pris au monastère et comprendre pourquoi. Cette quête les a menées jusqu'à la cité de Sharn, tandis que Thiéra et Kasha, la jeune moine, se sont liées d'amitié en cours de route.

Sûre de sa foi en la Flamme d'Argent, la culpabilité de Thiéra menace d'ébranler sa confiance dans ses propres aptitudes. Elle passe son temps à rassurer Kasha quant à la bienfaisance et la toute-puissance de la Flamme d'Argent, tandis qu'elle doute en secret de sa propre utilité et de son destin.

Prêtre

Les prêtres sont les chevaliers des églises du Khorvaire, formés aux arts de la guerre et bénis de la puissance divine. Ils se battent pour la cause de leur religion, au service d'une autorité supérieure. La plupart des temples sont pourvus d'acolytes capables de manipuler la magie divine mais incapables des prouesses martiales des prêtres, qui restent les champions et les gardiens de la foi.

D'autres prêtres d'Éberron ne servent aucune église, pas plus qu'ils ne prêtent allégeance à une quelconque divinité. Ils reconnaissent la puissance des dieux, mais pas leur souveraineté sur la vie des mortels. Ils tiennent les principes d'un alignement ou de quelque autre idéal abstrait pour supérieurs aux dieux qui revendiquent ces valeurs parmi leurs attributions, et puisent leur puissance divine dans la force spirituelle qui baigne le monde, sans qu'elle soit canalisée par une divinité. Ces prêtres évoluent souvent en proscrits ou en loups solitaires, mais on ne peut nier la réalité de leur efficacité, ce qui porte crédit à leur approche théologique peu orthodoxe.

Débouchés. Les principales options apportées par l'univers d'Éberron pour les prêtres se retrouvent dans leur choix d'églises et de dieux, ainsi que dans la collection de nouveaux domaines qui y sont associés.

Dons : Accord d'arme magique, Anneaux supplémentaires, Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Ecclésiastique respecté, Incantation spontanée.

Classes de prestige : exorciste de la Flamme d'Argent.

Prêtres et dieux

Éberron ne jouit pas de la grâce (ou de la disgrâce) de divinités qui foulent les terres des mortels en assumant un rôle actif dans leurs affaires, à tel point que la question de savoir si la magie divine est réellement conférée par les dieux reste ouverte, puisque même les prêtres corrompus peuvent lancer des sorts.

Dieux, domaines et sorts de domaine. Un prêtre choisit son église ou sa divinité parmi celles qui sont indiquées sur la table *Prêtres et églises*, et non parmi les dieux proposés dans le *Manuel des Joueurs*. Ces dieux sont davantage détaillés à partir de la page 67. Par ailleurs, cette table fait mention de domaines qui n'apparaissent pas dans le *Manuel des Joueurs* et qui sont décrits dans le Chapitre 5 : la magie.

Prêtres et églises

Divinité/église	Alignement	Domaines
Cour d'Outre-Mort	Neutre bon	Bien, Immortels E, Protection
Église de la Flamme d'argent	Loyal bon	Bien, Exorcisme E, Loi, Protection
Ost souverain [1]		
Arawaï, déesse de l'Agriculture	Neutre bon	Bien, Climat E, Flore, Vie E
Auréon, dieu de la Loi et du Savoir	Loyal neutre	Connaissance, Loi, Magie
Balinor, dieu des Fauves et de la Chasse	Neutre	Air, Faune, Terre
Boldréi, déesse de la Communauté et du Foyer	Loyal bon	Bien, Communauté E, Loi, Protection
Dol Arrah, déesse de l'Honneur et du Sacrifice	Loyal bon	Bien, Guerre, Loi, Soleil
Dol Dorn, dieu de la Force martiale	Chaotique bon	Bien, Chaos, Force, Guerre
Kol Korran, dieu du Commerce et de l'Opulence	Neutre	Charme E, Négoce E, Voyage
Olladra, déesse des Festins et de la Bonne Fortune	Neutre bon	Bien, Chance, Festin E, Guérison
Onatar, dieu de la Forge et de la Création	Neutre bon	Bien, Feu, Habileté E
Sinistre Sextumvirat [1]		
Le Dévoreur	Neutre mauvais	Climat E, Destruction, Eau, Mal
La Furie	Neutre mauvais	Folie E, Mal, Passion E
Le Geôlier	Neutre mauvais	Mal, Mort, Déchéance E
Le Narquois	Neutre mauvais	Destruction, Duperie, Guerre, Mal
L'Ombre	Chaotique mauvais	Chaos, Magie, Mal, Ombre E
Le Voyageur	Chaotique neutre	Chaos, Duperie, Habileté E, Voyage
Sang de Vol	Loyal mauvais	Loi, Mort, Mal, Nécromancie E
Sectes du Dragon Au-Dessous	Neutre mauvais	Dragon Au-Dessous E, Folie E, Mal, Terre
Voie lumineuse	Loyal neutre	Loi, Méditation E, Protection

E : nouveau domaine, cf. Chapitre 5 pour plus de détails.

1 : le prêtre peut se consacrer au panthéon dans son entier plutôt que de choisir un unique dieu du groupe.

Vous pouvez également décider que votre prêtre n'est associé à aucun dieu, mais qu'il capte l'énergie divine qui émane des vestiges spirituels du Dragon Au-Dessus. Choisissez alors deux domaines qui reflètent les affinités et aptitudes spirituelles du prêtre, sachant que les contraintes liées à l'alignement s'appliquent.

Adhérer à un panthéon. Les prêtres peuvent choisir de se consacrer au panthéon entier de l'Ost souverain (ou du Sinistre Sextumvirat) plutôt que de se limiter à une seule divinité tutélaire du groupe. Ces prêtres peuvent alors sélectionner leurs deux domaines parmi tous ceux qu'offrent les divers dieux du panthéon. Un prêtre ne peut s'associer à un domaine d'alignement que s'il présente lui-même cet alignement.

PRÊTRES ET CORRUPTION

La position d'un prêtre au sein de son église est généralement plus importante que la relation avec son dieu, qui n'est en général qu'un protecteur distant. Ainsi, l'alignement du prêtre n'est pas forcément proche de celui de sa divinité.

Un prêtre peut lancer des sorts de n'importe quel registre d'alignement. Lancer un sort du Mal reste un acte mauvais et un prêtre bon commencera probablement à éprouver une évolution s'il recourt trop souvent à une telle magie, mais les dieux d'Éberron n'interdisent pas à leurs prêtres de lancer des sorts opposés à leurs alignements. Cette règle remplace le paragraphe *Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal*, page 52 du *Manuel des Joueurs*.

Un prêtre qui viole les principes de son église ou de son dieu risque le châtiment infligé par les exécutants du culte (mais ça n'est pas toujours le cas, en particulier dans les régions où son église est la plus corrompue), cependant, il ne s'expose à aucune perte de sorts ou d'aptitudes de classe et n'aura pas besoin de faire pénitence. Cette règle remplace le paragraphe *Anciens prêtres*, page 52 du *Manuel des Joueurs*.

KUDUTH LE PRÊTRE

La demi-elfe se faufila dans le couloir de la tour aussi silencieusement que la brise. Elle savait que le seigneur des bandits ne se montrerait pas tendre avec ceux qui tenteraient de contrecarrer ses plans, mais ni Corrash ni elle ne pouvaient souffrir ceux qui se repaissaient des faibles et des délaissés. C'est ainsi qu'ils avaient délivré les réfugiés du Cyre, assassiné six des hommes de main du seigneur des bandits et coûté une petite fortune en préparation de guerre au méprisable ogre. Kuduth se sourit à elle-même en pensant à l'expression du monstre découvrant que les réfugiés avaient été libérés. Mais les deux aventuriers n'avaient jamais imaginé que le seigneur des bandits puisse offrir une rançon pour la tête de Corrash, ou même que Corrash serait assez stupide pour tomber dans le piège tendu par les sbires de l'ogre.

Kuduth s'arrêta, scrutant les ténèbres qui lui faisaient front. « Trop d'ombres à mon goût » décida la demi-elfe, qui mit son symbole sacré en œuvre pour invoquer la puissance de son dieu. « Dol Arrah, ta fidèle prêtresse prie pour que ta lumière bannissent les ténèbres. » Le symbole irradia de mille feux, aussi intenses que le soleil et les alcôves furent révélées quelques mètres plus loin, ainsi que des kobolds qui se tenaient dessous, provisoirement aveuglés par l'éclat de Dol Arrah. « Par la dame du Soleil et de la Bataille, s'écria Kuduth qui dégainait sa masse d'armes, dansons ! »

Prêtresse demi-elfe de niveau 4 de l'Ost souverain, Kuduth est une femme expérimentée et sophistiquée, issue du Karrnath. Grande diplomate et spécialiste de l'histoire du Khorvaire, Kuduth nourrit une haine totale à l'égard de la Dernière Guerre. Non pas qu'elle ait le moindre grief contre les combats honorables et nécessaires, mais elle ne supporte pas l'idée d'une guerre qu'elle estime engendrée par l'orgueil et la stupidité. La prêtresse a refusé de prendre part à cette guerre civile, préférant partir pour le Q'barra alors que la bataille faisait rage en sa patrie.

C'est au Q'barra qu'elle fit la connaissance de Corrash, un barbare halfelin. Ils ne tardèrent pas à se lier d'amitié et partir à l'aventure. La paire a sillonné le continent en quête d'action, pour finir à Sharn, cité des tours, dans laquelle elle joignit ses forces à celles de deux autres aventuriers, avant d'aller se rendre compte des troubles qui tourmentaient les terres du Deuil, dont tout portait à croire qu'ils étaient l'œuvre du Sang de Vol, culte qui intrigue grandement Kuduth.

Parmi les dieux de l'Ost souverain, Kuduth éprouve une fascination plus grande à l'égard de Dol Arrah. Comme sa protectrice, Kuduth est d'un naturel joyeux et cherche à répandre le Bien partout où elle passe. Mais quand la colère l'étreint, elle se révèle une redoutable guerrière et ses adversaires reculent devant son ire.

RÔDEUR

Les rôdeurs sont souvent issus des mêmes milieux que les barbares, les guerriers ou les druides. Comme les barbares, on les rencontre généralement dans les contrées les plus sauvages du monde (même si nombre d'entre eux s'établissent également dans un environnement plus urbain). À l'instar des guerriers, beaucoup ont servi durant la Dernière Guerre (souvent en tant qu'éclaireurs), après quoi ils ont pris leur retraite ou se sont tournés vers une carrière d'aventurier. Et enfin, comme les druides, certains rôdeurs sillonnent les confins d'Eldyn, châtiant les braconniers et protégeant les créatures vivant dans la nature. Ces rôdeurs d'Eldyn présentent une apparence très proche de celle des membres des sectes druidiques, tout en se concentrant davantage sur l'entraînement martial que sur la discipline spirituelle.

Débouchés. Les nouveaux dons et classes de prestige de cet ouvrage offrent des choix intéressants pour les personnages rôdeurs.

Dons : Compagnon totémique, Pistage urbain, Totem bestial.

Classes de prestige : explorateur audacieux, maître lycanthropoïde, rôdeur d'Eldyn.

Compagnons animaux : cf. rubrique *Compagnons animaux*, page 31.

SARAV LE RÔDEUR

« Que fais-je donc ici ? » se demanda Sarav alors qu'il encocha une flèche sur son arc d'argent. Étant elfe, et rôdeur à fortiori, il n'aspirait qu'aux grands espaces ouverts. Mais à l'instant présent, il s'enfonçait une fois de plus derrière Thondred le façonneur dans un trou creusé à même le sol, en quête de quelque artefact d'une époque reculée.

En outre, il avait suivi le nain jusqu'au Xen'drik, terre d'ombres et de mystères, dont Sarav était persuadé qu'elle était liée à son héritage elfe. C'est pour cette même raison que la perspective de trouver quoi que ce soit dans ces antiques ruines le terrifiait.

L'elfe relâcha sa flèche, qui fit mouche, embrochant le monstre tentaculaire alors qu'il était en train d'agripper le puissant forgelier appelé Azm. « On a besoin de ton aide, façonneur ! » cria Sarav, tout en tirant flèche après flèche sur la créature de cauchemar.

Thondred hurla sa réponse, mais ses mots furent noyés dans la marée de cris stridents du monstre et la furie guerrière d'Azm, qui, comme d'habitude causait autant de dégâts parallèles qu'elle diminuait son adversaire. Sarav esquiva un morceau de pierre projeté par les attaques du forgelier qui venaient de s'abattre sur la colonne centrale de la cage d'escalier en colimaçon. Son bond de côté l'amena directement sur la trajectoire d'un éclair d'électricité qui crépitait depuis la baguette de Thondred en direction du monstre, et il dut rebondir de l'autre côté pour éviter la magie déchaînée.

Dans un rugissement de douleur et de colère, le monstre s'effondra sur les marches et glissa dans les ténèbres en contrebas. Azm, toujours enveloppé dans les

tentacules barbelés de la bête, fut contraint de la suivre dans l'obscurité. « Par la barbe d'Arwon, nain ! » cracha Sarav. « Faut-il toujours que tu sortes le marteau quand une aiguille suffirait ? » L'elfe se précipita au bord de l'abysse et scruta les profondeurs, dans l'espoir que son ami fût toujours en un seul morceau.

Rôdeur elfe de niveau 6, Sarav porte une armure feuilletée, un arc long composite avec une corde d'argent étincelante et deux épées courtes sanglées sur les cuisses. Il a grandi dans la nature sauvage d'Aundair, près de la frontière des confins d'Eldyn, où il a appris l'art du rôdeur.

Il servit brièvement durant la Dernière Guerre en tant qu'éclaireur pour les forces aundairiennes, mais il finit par se lasser de ce conflit qui avait déchiré le grand royaume du Galifar. Il choisit de s'éloigner autant qu'il le put du front et prit finalement la route de la merveilleuse cité côtière de Sharn. C'est là qu'il joignit ses forces à celles d'un nain façonneur et d'un guerrier forgelier. Aidés par leur réputation, les aventuriers engrangèrent assez d'argent pour financer une expédition vers le mystérieux continent du Xen'drik. Bien que chacun des membres de la compagnie ait quelque chose à retirer de ce voyage, Sarav craint également d'y apprendre quelque terrible secret sur son héritage.

Roublard

On trouve des roublards dans toute cité, ville et village d'Éberron, même si la plupart des criminels sont experts ou simples hommes d'armes. Les roublards sont souvent à la tête d'organisations du crime, à moins qu'ils ne soient espions ou diplomates. La fonction d'autres roublards consiste à résoudre des enquêtes criminelles, qu'ils soient enquêteurs privés ou au service d'une église ou d'une couronne. Quelques autres mettent leurs talents en œuvre en allant chasser les trésors dans d'anciennes ruines.

Débouchés. Certaines classes de prestige peuvent affiner le rôle d'un roublard à Éberron, de l'explorateur qui fourrage dans les ruines du Xen'drik à l'enquêteur immergé dans les mystères de la pègre de Sharn.

Dons : Destin héroïque, Pistage urbain, Sursaut héroïque.

Classes de prestige : explorateur audacieux, maître enquêteur.

Tam la roublarde

L'officier qui portait l'uniforme de la garde de la cité fit un signe de tête au garde de la porte et s'avança chez l'apothicaire. Jarres et bouteilles étaient éparpillées et brisées, une chaise retournée et une table renversée sur le côté. Le corps du propriétaire avait disparu, mais la sentinelle put tout de même reconnaître des signes trahissant un meurtre ; le sang séché, la caisse de la boutique fracassée, le registre souillé de sang.

L'agent de la sécurité ôta son chapeau et secoua la tête. Entre chacun de ses mouvements, on pouvait voir sa chair fluctuer et sa chevelure se transformer en longues mèches blanchâtres. L'humain reprit sa forme véritable : celle de Tam, la changeline. Elle était enquêtrice indépendante et avait usé de ce subterfuge à de nombreuses reprises pour accéder au lieu du crime.

« Occupons-nous maintenant de découvrir comment le meurtrier a réussi à rentrer et sortir de cette échoppe verrouillée, » se dit-elle intérieurement alors qu'elle s'avançait dans la pièce. Ses yeux inquisiteurs remarquèrent des indices qui seraient passés inaperçus pour des enquêteurs moins talentueux. C'était sûrement lié à ses débuts en tant que voleuse des rues, imaginait-elle, car ces enseignements s'avéraient encore souvent précieux dans sa nouvelle carrière, plus légale.

Elle remarqua quelques gouttes de sang espacées qui formaient une ligne orientée vers le mur arrière de la boutique. La poussière accumulée au pied de ce mur, si importante en d'autres zones de la pièce, avait été poussée sur le côté. Tam sourit. « Porte secrète, murmura-t-elle. Un grand classique. » Elle examina la paroi, trouva un loquet dissimulé et tenta de l'ouvrir. « Verrouillé. Probablement piégé. Ça coule de source. »

De longs et fins outils métalliques apparurent entre les doigts agiles de Tam, récupérés dans quelque sacoche ou poche dissimulée, puis elle se mit rapidement au travail sur la porte secrète. Elle s'occupa du mécanisme du piège dans un premier temps, déconnectant le fil déclencheur avant de désamorcer le dispositif. Puis elle déverrouilla la serrure en quelques tours de passe-partout. « Encore un exploit de la fabuleuse Tam », chuchota-t-elle. Mais avant d'avoir pu ouvrir la porte, elle entendit des bruits de pas derrière elle.

« Tam ! Combien de fois t'ai-je intimé de ne pas te mêler des affaires de la garde ? » aboya le sergent Dolom de la garde de la cité.

« Je n'ai pas l'habitude de tenir ce genre de comptes, monsieur l'agent », répliqua la changeline, « mais nous savons tous deux que vous ne crachez pas sur l'aide que je vous apporte. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, j'ai un meurtrier à coincer ! » Tam se glissa dans l'ouverture avant que Dolom ne puisse réagir. Les cris et les menaces de ce dernier s'évanouirent tandis que la changeline s'enfonçait dans les ténèbres du couloir sur lequel donnait l'accès secret.

Tam, roublarde changeline de niveau 4, a grandi dans les bas quartiers de Sharn. Orpheline, elle a trouvé une famille d'accueil au sein de la bande de la tour Noire, organisation mineure du crime composée de changelins œuvrant dans le ventre mou de la cité des tours. Elle était largement engagée sur la voie du crime, montrant d'ailleurs des talents prometteurs de roublarde, quand sa vie prit une nouvelle direction suite à son arrestation par le jeune agent de police Dolom, de la garde de la cité. Il choisit de ne pas la livrer à la justice, préférant la garder dans une cellule pour quelques jours.

Les jours passant, Tam et l'agent Dolom s'entretinrent sur la loi, la cité, l'éthique et d'autres sujets. Il ne la sermonna aucunement, mais, par le biais de la conversation et de la discussion ouverte, il commença à inciter la changeline à revoir son rôle au sein de la société de Sharn.

Alors qu'un meurtre complexe venait de se dérouler dans la juridiction de Dolom, Tam écouta attentivement les discussions du jeune agent et du reste de l'équipe de garde. Une nuit, alors que la tour de garde était presque vide, Tam usa de ses compétences pour se libérer de la cellule, qui n'était manifestement pas conçue pour séquestrer un roublard accompli. Elle laissa une note à Dolom, lui donnant l'identité du meurtrier (fruit de son évaluation des indices trouvés par les agents). Puis elle démissionna de la bande de la tour Noire et se lança seule dans une carrière d'enquêtrice indépendante.

Dolom, désormais sergent, ne facilite pas la tâche de la changeline, mais il éprouve également une certaine fierté quand il voit la vie qu'elle a finalement choisi de construire : œuvrer du bon côté de la loi.


Les otyughs affluèrent autour de la druidesse, tranchant sa chair de leurs tentacules à pointes et de leurs dents acérées.
Noerra invoqua l'énergie vitale de la grande forêt, ainsi que des protections capables de repousser ces aberrations.
Avec un peu de chance, elle pourrait les renvoyer dans les profondeurs de Khyber, d'où ils étaient issus...

CHAPITRE TROIS

DISTINCTIONS HÉROÏQUES

Dans une campagne d'ÉBERRON, ce qui détermine un héros est loin de se limiter à sa race et sa classe. Les compétences et les dons contribuent à l'efficacité des personnages, tandis que les points d'action et les dracogrammes étendent ses capacités à un niveau inédit pour D&D.

LES POINTS D'ACTION

Les points d'action permettent aux joueurs de donner un coup de pouce au destin lorsqu'ils lancent un d20 en situation dramatique, illustrant la chance qui peut transformer un échec accablant en réussite héroïque. Chaque personnage-joueur dispose d'un nombre limité de points d'action, dont il devra se servir avec sagacité puisqu'il n'est pas possible de renouveler sa réserve avant d'avoir gagné un niveau.

Le personnage peut dépenser un point d'action pour améliorer le résultat d'un jet d'attaque, d'un test de compétence, de caractéristique ou de niveau (de lanceur de sorts ou de manifestation), ou encore d'un jet de sauvegarde. Certains dons et aptitudes de classe de prestige permettent également de dépenser les points d'action de diverses manières, mais il s'agit là de leur fonction de base.

Quand un PJ dépense un point d'action, il ajoute le résultat d'un jet de 1d6 à celui de son d20 pour l'aider à atteindre ou dépasser le résultat exigé. Le joueur peut déclarer la dépense du point d'action si son jet de d20 est déjà effectué, mais il doit impérativement le faire avant que le maître du donjon ne lui révèle l'issue du jet (donc avant de savoir si le jet ou le test échoue ou réussit). Il n'est par ailleurs pas possible de dépenser un point d'action pour améliorer un test de compétence ou de caractéristique pour lequel le joueur « fait 10 » ou « fait 20 ».

Un même personnage ne peut recourir aux points d'action qu'une fois par round. Si un joueur dépense 1 ou plusieurs points d'action dans le cadre d'une action spéciale (voir plus bas), il ne peut en utiliser d'autre dans le même round pour améliorer le résultat d'un jet de dé, et inversement. Aucun sort, pouvoir ou aptitude ne peut autoriser un personnage à rejouer un dé de point d'action (d6). Quand un personnage subit une perte permanente de niveau, il ne perd aucun des points d'action qu'il avait en réserve et les niveaux qu'il gagnera à partir de là lui conféreront normalement des points d'action.

Un personnage de niveau 8 ou supérieur peut lancer plusieurs d6 quand il dépense un point d'action. Ce faisant, il applique le résultat du jet le plus élevé, en ignorant les autres. Ainsi, un personnage de niveau 15 lance 3d6 et garde le meilleur des trois dés. S'il obtient 1, 2 et 4, il ajoute donc 4 à son jet de d20.

Niveau global	Dés de point d'action (d6)
1–7	1
8–14	2
15–20	3

Tout personnage de niveau 1 dispose de 5 points d'action au début de la campagne. Chaque fois qu'il atteint un nouveau niveau, il acquiert une nouvelle réserve composée de (5 + la moitié de son niveau global, arrondie à l'inférieur) points d'action. Tout point d'action non dépensé au niveau précédent est perdu.

Le renouvellement de la réserve de points d'action intervient après toutes les autres étapes du passage de niveau. Dans les faits, cela devient l'étape 10 de la progression en niveaux (cf. pages 58–59 du *Manuel des Joueurs*).

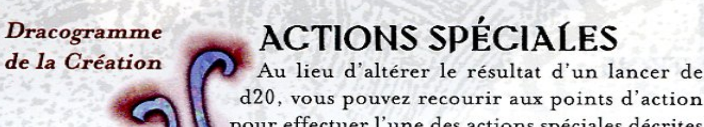
Niveau global	Réserve de points d'action	Niveau global	Réserve de points d'action
1	5	12–13	11
2–3	6	14–15	12
4–5	7	16–17	13
6–7	8	18–19	14
8–9	9	20	15
10–11	10		

INTÉGRER LES POINTS D'ACTION

Introduire les points d'action dans une campagne risque de demander certaines adaptations des conventions de la table de jeu. Par exemple, de nombreux joueurs lancent les dés de dégâts en même temps que leurs jets d'attaque. Dans une partie intégrant les points d'action, les joueurs ne sont pas censés faire comme cela, car ils doivent décider ou non de dépenser un point d'action pour améliorer le jet d'attaque avant de connaître les dégâts infligés en cas de réussite.

Sur le même principe, quand un personnage affronte un adversaire bénéficiant d'un camouflage, son joueur devra effectuer le jet d'attaque, décider s'il dépense un point d'action et ne déterminer qu'après si le camouflage fait échouer son attaque.

En règle générale, le joueur doit déclarer sa dépense de point d'action avant de vérifier les autres éléments pouvant faire échouer ou réussir son jet de d20 ou d'en connaître les effets précis.



Dracogramme de la Création

Superficiel

Mineur

Majeur

Sibérys

ACTIONS SPÉCIALES

Au lieu d'altérer le résultat d'un lancer de d20, vous pouvez recourir aux points d'action pour effectuer l'une des actions spéciales décrites ci-dessous. Par ailleurs, certains dons et classes de prestige vous permettent d'utiliser les points d'action pour acquérir ou déclencher des aptitudes spéciales.

Activer une aptitude de classe. Le personnage peut dépenser 2 points d'action pour recourir une fois de plus à l'une des aptitudes de classe suivantes (ou don) n'autorisant qu'un nombre limité d'utilisations quotidiennes : châtiment du Mal, Coup étourdissant, forme animale, musique de barde, rage de berserker, renvoi ou intimidation des morts-vivants.

Accélérer un influx. À son tour de jeu, un façonneur peut dépenser 1 point d'action pour appliquer un influx en 1 round, bien que le temps d'incantation correspondant soit normalement supérieur à 1 round.

Stabilisation. Quand un personnage est mourant, le joueur peut dépenser 1 point d'action pour stabiliser son état à son total de points de vie actuel. Une dépense de point d'action ne peut rien pour un personnage déjà mort.

PNJ ET POINTS D'ACTION

Les monstres et les personnages n'appartenant pas à un joueur ne peuvent recourir aux points d'action et n'en reçoivent pas lorsqu'ils gagnent des niveaux, même s'ils ont des niveaux de classe, y compris de classe de prestige. Les points d'action sont considérés comme le privilège des personnages-joueurs et sont donc réservés à leur usage.

Cependant, un PNJ peut utiliser des points d'action s'il dispose du don Esprit héroïque (cf. page 56), qui confère 3 points d'action à chaque niveau. Il est conseillé au MD de ne pas octroyer ce don à la légère et uniquement pour des personnages centraux de la campagne et de la trame dramatique. Les personnages devraient pouvoir gagner trois à cinq niveaux entre chaque rencontre avec un PNJ de ce type.

COMPÉTENCES

Quelques compétences reçoivent de nouvelles utilisations et des règles supplémentaires dans l'univers d'ÉBERRON.

ART DE LA MAGIE

Il est possible d'effectuer un test d'Art de la magie pour identifier un dracogramme ainsi que le pouvoir magique qu'il confère à son porteur. Le DD du test dépend du type de dracogramme.

Dracogramme singulier	DD 18
Dracogramme superficiel	DD 15
Dracogramme mineur	DD 20
Dracogramme majeur	DD 25
Dracogramme de Sibérys	DD 30

ARTISANAT

Le Chapitre 6 : équipement pour l'aventure présente un certain nombre de nouveaux objets que l'on peut fabriquer avec la compétence Artisanat (alchimie), ainsi que quelques matériaux spéciaux qui sont plus délicats à travailler que leurs équivalents ordinaires. Les DD des tests d'Artisanat correspondants sont indiqués dans la table ci-dessous. Plusieurs d'entre eux sont exprimés sous la forme « base + x », ce qui signifie que le DD associé à la création d'un objet constitué de cette matière est supérieur à celui de la création d'un tel objet avec les matériaux classiques (indiqué dans le *Manuel des Joueurs*).

Objet	Compétence d'Artisanat	DD du test
Acide ardent	Alchimie	25
Arme en Byeshk	Fabrication d'armes	base +5
Armure ou bouclier en byeshk	Fabrication d'armures	base +8
Autre objet en byeshk	Variable	base +5
Bâton fumigène nocif	Alchimie	25
Étincelle alchimique	Alchimie	22
Givre alchimique	Alchimie	22
Objet à dracolithe	Variable	base +3

Réparation de forgelier. Un personnage affichant un degré de maîtrise non nul dans certaines compétences d'Artisanat peut tenter de réparer un personnage forgelier ayant subi des dégâts. L'opération prend 8 heures et rend un nombre de points de vie équivalent au résultat du test d'Artisanat –15. Il est possible de « faire 10 » sur ce test, mais pas de « faire 20 ». Les autres créatures artificielles ne peuvent être réparées de cette manière, mais un personnage doté du don Création de créature artificielle peut tout de même réparer ces créatures, comme le détaille la page 304 du *Manuel des Monstres*.

Les compétences d'Artisanat applicables sont : fabrication d'armures, sculpture, taille de pierres fines ou précieuses et travail de forge. Un forgelier peut se réparer lui-même par le biais de l'une de ces compétences. La réparation de forgelier exige une certaine expertise, si bien qu'il n'est pas possible de recourir à cette variante de la compétence Artisanat sans formation.

CONTREFAÇON

Tout personnage capable de lancer *signature magique* peut tenter de reproduire la signature d'un autre par le biais de la compétence Contrefaçon au moment de lancer le sort. Cette utilisation particulière du sort et de la compétence rallonge le temps d'incantation du sort *signature magique*, qui passe à 10 minutes. Le personnage doit pour cela réussir un test de Contrefaçon, selon la règle normale, mais avec un malus de –10.

DÉGUISEMENT

Un personnage recourant à la compétence Déguisement pour imiter une personne dotée d'un dracogramme subit un malus de –10 à son test, en raison de la nature magique unique de ces dracogrammes.

LANGUE

Les langues courantes d'Éberron et leurs alphabets sont résumés sur la table suivante :

Langue	Principaux locuteurs	Alphabet
Abyssal	Démons de Shavarath [1]	Infernal
Aérien	Créatures de l'air	Draconien
Aquatique	Créatures de l'eau	Elfique
Argonique	Barbares d'Argonesse et de Sérène	Commun
Céleste	Archons de Shavarath [1]	Céleste
Commun des profondeurs	Étrangleurs, habitants des profondeurs	Daëlkyr
Commun	Humains, halfelins, demi-elfes, demi-orques	Commun
Daëlkyr	Daëlkyrs, flagelleurs mentaux, autres aberrations, créatures de Xoriat [1]	Daëlkyr
Dânvien	Formiens, Extérieurs loyaux de Dânvi [1]	Dânvien
Draconien	Kobolds, troglodytes, hommes-lézards, dragons	Draconien
Druidique	Druides (exclusivement)	Druidique
Elfique	Elfes, drows	Elfique
Géant	Ogres, géants, drows	Géant
Gnoll	Gnolls	Commun
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Gobelins, hobgobelins, gobelours	Gobelin
Halfelin	Halfelins	Commun
Igné	Créatures du feu	Draconien
Infernal	Diables de Shavarath [1]	Infernal
Irianien	Ravids, utilisateurs d'énergie positive d'Irian [1]	Draconien
Kythrien	Slaads, Extérieurs chaotiques de Kythri [1]	Dânvien
Mabarien	Ténébreux, ombres, créatures de Mabar [1]	Draconien
Nain	Nains	Nain
Orque	Orques	Gobelin
Quorien	Quoriens, Inspirés, kalashtars	Quorien
Riédrain	Classes inférieures de Sarlonie	Vieux commun
Risien	Créatures de la glace	Nain
Sylvestre	Dryades, éladrins, créatures de Thélanis [1]	Elfique
Syranien	Anges de Syranie [1]	Céleste
Terreux	Xorns et autres créatures de la terre	Nain

1 : pour plus de renseignements sur les plans d'existence, veuillez consulter la page 92.

DONS

La table des pages 48 et 49 résume les nouveaux dons proposés par le présent ouvrage.

Dons de féral et dons de forgelier. Ces catégories de dons ne sont accessibles qu'aux personnages de certaines races. Les dons de féral améliorent les aptitudes raciales uniques des férals, tandis que les dons de forgelier permettent aux personnages forgeliers de bénéficier de caractéristiques de créatures artificielles et d'améliorer leur armure.

ACCORD D'ARME MAGIQUE [CRÉATION D'OBJETS]

Grâce à son étude poussée des armes magiques, le personnage sait tirer avantage de tous leurs secrets.

Conditions. Création d'armes et armures magiques, niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Quand il manie une arme magique, le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Spécial. Le personnage doit disposer de toute arme nouvelle pendant au moins 24 heures avant de pouvoir bénéficier de cet avantage au combat.

ACROBATE DES FALAISES [FÉRAL]

La marque férale du personnage est améliorée.

Condition. Féral présentant la marque d'arpenteur de falaise.

Avantage. En état de sauvagerie, la vitesse de déplacement en escalade du personnage augmente de 3 mètres. Cette augmentation se cumule avec celle que confère la marque férale d'arpenteur de falaise, pour une amélioration totale de 9 mètres.

Dracogramme de la Découverte

Superficiel

ANNEAUX SUPPLÉMENTAIRES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage a acquis une telle maîtrise de la conception d'anneaux magiques qu'il peut en porter plus que la normale.

Conditions. Création d'anneaux magiques, niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut porter en même temps jusqu'à quatre anneaux magiques, parfaitement fonctionnels ; deux à chaque main.

Normal. Sans ce don, il n'est pas possible de bénéficier des effets de plus de deux anneaux magiques en même temps.

Mineur

APAISEMENT DE LA BÊTE [GÉNÉRAL]

Faisant écho à la musique de la création, les mélodies du personnage ont le pouvoir de calmer les animaux.

Conditions. Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 6 en Représentation.

Avantage. Le personnage acquiert un pouvoir proche de l'empathie sauvage des druides et rôdeurs. Sa musique peut ainsi influer favorablement sur le comportement d'un animal. Le personnage effectue pour cela un test de Représentation (et non un test de Diplomatie) dont le résultat détermine la nouvelle attitude de la bête. Le comportement habituel d'un animal domestique est au départ considéré comme indifférent, tandis que les animaux sauvages se montrent généralement inamicaux.

Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'animal. Le test exige 1 minute, mais véritablement influencer l'animal peut s'avérer plus long.

Le personnage peut également recourir à ce pouvoir pour agir sur le comportement d'une créature magique présentant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2, mais il subit dans ce cas un malus de –4 au test correspondant.

Spécial. Chaque recours à ce pouvoir correspond à une utilisation quotidienne de musique de barde.

Majeur

Sibérys



Dons généraux	Conditions	Avantage
Apaisement de la bête	Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 6 en Représentation	Musique de barde améliore l'attitude des animaux
Arme naturelle supérieure	Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4	Augmente des dégâts d'une arme naturelle
Chance enragée	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Octroie un point d'action temporaire lors des rages
Chant du cœur	Aptitude de musique de barde, inspiration talentueuse, degré de maîtrise de 6 en Représentation	Augmente les effets de la musique de barde
Charge en puissance [1]	Taille M ou supérieure, bonus de base à l'attaque de +1	Augmente les dégâts de la charge
Maîtrise de la charge en puissance [1]	Taille M ou supérieure, Charge en puissance, bonus de base à l'attaque de +4	Augmente davantage les dégâts de la charge
Châtiment d'argent	Fidèle de la Flamme d'Argent, châtiment du Mal	Permet d'infliger 1d6 points de dégâts saints lors des châtiments du Mal
Déluge d'acier	Arme de prédilection (épée longue), Maniement d'une arme de guerre (épée longue), déluge de coups	L'épée longue est considérée comme une arme de moine
Destin héroïque	—	Les points d'action dépensés ajoute des d8 au lieu de d6
Digne de conseil	Elfe	Permet de faire appel aux conseils d'un ancêtre outre-mort
Double frappe d'acier	Arme de prédilection (double lame), Maniement d'une arme exotique (double lame), déluge de coups	La double lame est considérée comme une arme de moine
Dracogramme singulier	Race à dracogramme	Permet de manifester un pouvoir de dracogramme singulier
Dracogramme superficiel	Membre de la race et de la maison à dracogramme concernée	Permet de choisir un pouvoir magique du dracogramme superficiel associé à sa maison
Dracogramme mineur	Membre de la race et de la maison à dracogramme concernée, Dracogramme superficiel, degré de maîtrise de 9 dans deux compétences quelconques	Permet de choisir un pouvoir magique du dracogramme mineur associé à sa maison
Dracogramme majeur	Membre de la race et de la maison à dracogramme concernée, Dracogramme mineur, Dracogramme superficiel, degré de maîtrise de 12 dans deux compétences quelconques	Permet de choisir un pouvoir magique du dracogramme majeur associé à sa maison
Ecclésiastique respecté	Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion)	Connaissances (folklore local) et Renseignements sont des compétences de classe, bonus de +2 à la valeur de Prestige
Éducation	Niveau 1 au moment de choisir le don	Toutes les compétences de Connaissances sont des compétences de classe, +1 aux tests de deux compétences de Connaissances au choix
Empathie avec les morts-vivants	Cha 13	Permet de recourir à la Diplomatie pour influencer les morts-vivants
Enfant de l'Hiver	Faculté de lancer spontanément un sort de convocation d'alliés naturels, ne doit pas être bon	Les vermines sont considérées comme des animaux et convocation d'alliés naturels permet d'invoquer des vermines
Compagnon vermine	Druide de niveau 3, ne doit pas être bon, Enfant de l'Hiver, possibilité d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimal requis (voir description)	Attribue une vermine en guise de compagnon « animal »
Forme vermineuse	Druide de niveau 5, ne doit pas être bon, Enfant de l'Hiver	Permet de se transformer en vermine par forme animale
Enquête	—	Fouille permet d'analyser la scène d'un crime
Esprit héroïque	—	+3 points d'action par niveau
Esprit solide	Sag 11	Bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les effets psioniques
Formation chevaleresque	—	Permet de se multiclasser en étant paladin
Formation monastique	—	Permet de se multiclasser en étant moine
Frappe de précision	Bonus de base à l'attaque de +5	Ignore les abris non totaux au corps à corps
Frappe du serpent	Arme de prédilection (pique), Maniement des armes courantes (pique), déluge de coups	La pique est considérée comme une arme de moine
Frappe lacérante	Arme de prédilection (kama), Maniement d'une arme exotique (kama)	La cible reçoit un malus de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests pendant 1 minute
Incantation spontanée	Niveau 5 de lanceur de sorts	Permet d'échanger un sort préparé avec un autre de la liste de sorts
Incrédule	Degré de maîtrise de 3 en Détection, degré de maîtrise de 3 en Psychologie	Bonus de +4 aux tests de Détection opposés au Déguisement et aux tests de Psychologie opposés au Bluff
Initié des Chantrefeuilles	Faculté de lancer spontanément un sort de convocation d'alliés naturels	Bluff, Discrétion et Représentation sont des compétences de classe, ajoute des sorts à la liste
Initié des Protecteurs	Faculté de lancer spontanément un sort de convocation d'alliés naturels	Bonus de parade de +2 à la CA en forêt, ajoute des sorts à la liste, Escalade et Saut sont des compétences de classe
Initié des Sentinelles du Seuil	Faculté de lancer spontanément un sort de convocation d'alliés naturels	Bonus +2 aux jets de sauvegarde contre les aberrations, ajoute des sorts à la liste et Connaissances (plans) est une compétence de classe
Renvoi des aberrations	Druide de niveau 3, Initié des Sentinelles du Seuil	Empêche les aberrations d'approcher
Longue rage	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Augmente de 5 rounds la durée des rages
Marquage	Attaques réflexes	Permet d'occuper l'espace quitté par un adversaire en dépensant 1 point d'action

Mélodie déstabilisante	Musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation	Musique de barde inspire la terreur
Musica addititius [2]	Aptitude de musique de barde	Octroie 4 utilisations quotidiennes de la musique de barde
Musique de conception	Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation	Musique de barde double la durée des invocations (création), bonus de +4 aux test d'Artisanat
Musique de croissance	Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Représentation	Musique de barde améliore les plantes et les animaux
Partisan du Sorbier	Faculté de lancer spontanément un sort de convocation d'alliés naturels	Durée doublée des convocations d'alliés naturels, bonus de chance de +3 aux jets d'attaque contre les créatures convoquées
Pistage urbain	—	Permet de suivre la trace de quelqu'un en milieu urbain
Recherches	—	Permet de recourir à Connaissances pour tirer des renseignements des livres et parchemins
Sociétaire influent	Membre de la race et de la maison à dracogramme concernée	Membre d'une puissante maison marchande, digne de faveurs
Sursaut héroïque	Bonus de base à l'attaque de +3	Autorise une action simple ou de déplacement supplémentaire en dépensant 2 points d'action
Totem bestial	Aptitude d'empathie sauvage	Bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre certaines formes d'attaque
Compagnon totémique	Aptitude d'empathie sauvage, Totem bestial, possibilité d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimal requis (voir description)	Attribue une créature magique en guise de compagnon « animal »
Forme bestiale	Aptitude d'empathie sauvage, Totem bestial, pouvoir de forme animale (taille TG)	Permet de se transformer en créature magique par forme animale
Totem draconique	Bonus de base à l'attaque de +1, Argonesse ou Sérène comme région d'origine	Octroie une résistance de 5 contre un type d'énergie destructive
Rage draconique	Bonus de base à l'attaque de +4, Totem draconique, pouvoir de rage de berserker ou de frénésie, Argonesse comme région d'origine	Octroie une résistance de 10 et un bonus de +2 à l'armure naturelle lors des rages

Dons de création d'objets	**Conditions**	**Avantage**
Accord d'arme magique	Création d'armes et armures magiques, niveau 5 de lanceur de sorts	Bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts avec les armes magiques
Anneaux supplémentaires	Création d'anneaux magiques, niveau 12 de lanceur de sorts	Permet de porter et d'utiliser quatre anneaux à la fois
Artisan exceptionnel	Un don de création d'objets	Réduit le temps de création des objets de 25 %
Artisan extraordinaire	Un don de création d'objets	Réduit le coût en po de création des objets de 25 %
Artisan légendaire	Un don de création d'objets	Réduit la dépense en PX de création des objets de 25 %
Asservissement d'élémentaire	Création d'objets merveilleux, niveau 9 de lanceur de sorts	Permet de créer des objets à élémentaires asservis
Maître des baguettes	Création de baguettes magiques, niveau 9 de lanceur de sorts	Augmente le DD et le niveau effectif de lanceur de sorts des baguettes de 2

Dons de féral	**Conditions**	**Avantage**
Acrobate des falaises	Féral présentant la marque d'arpenteur de falaise	Augmente la vitesse en escalade de 3 m en état de sauvagerie
Attaques multiples du féral	Féral doté de la marque férale longues dents ou griffes affilées, bonus de base à l'attaque de +6	Réduit le malus de l'attaque secondaire avec une arme naturelle à –2
Éventration du prédateur	Féral présentant la marque de griffes affilées, bonus de base à l'attaque de +4	Permet d'infliger 1d4 + moitié du mod de For quand les deux attaques de griffes touchent
Férocité férale	Féral, Sag 13	Permet de combattre sans pénalité même mourant ou hors de combat
Gigantesque foulée	Féral présentant la marque de longue foulée	Augmente la vitesse au sol de base de 3 m en état de sauvagerie
Marque férale supplémentaire	Féral, deux autres dons de féral	Permet de sélectionner une seconde marque férale
Morsure du prédateur	Féral présentant la marque de longues dents, bonus de base à l'attaque de +6	Fait passer le facteur de critique à ×3
Peau de bête renforcée	Féral présentant la marque de peau de bête	Augmente le bonus d'armure naturelle de +4
Préservation férale	Féral, deux autres dons de féral	RD (2/argent) en état de sauvagerie
Préservation férale suprême	Féral, Préservation férale, trois autres dons de féral	RD (4/argent) en état de sauvagerie
Sauvagerie réparatrice	Féral, Con 13	Applique des soins au terme d'un état de sauvagerie

Dons de forgelier	**Conditions**	**Avantage**
Corps d'adamantium	Forgelier, niveau 1 au moment de choisir le don	Bonus d'armure de +8, RD (2/adamantium)
Corps de mithral	Forgelier, niveau 1 au moment de choisir le don	Bonus d'armure de +5
Fluidité du mithral [2]	Forgelier, Corps de mithral	Augmente le bonus de Dex maximal de 1, réduit le malus d'armure aux tests de 1
Défense supérieure	Forgelier, bonus de base à l'attaque de +6	Confère l'immunité contre les coups critiques et les attaques sournoises
Réduction des dégâts supérieure [2]	Forgelier	RD (1/adamantium) ou augmente la RD existante de 1

1 : un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire   2 : vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

ARME NATURELLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

L'une des attaques de la créature est plus redoutable que ne le laissent penser sa taille et son type.

Conditions. Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Choisissez l'une des formes d'attaque naturelle de la créature. Les dégâts de celle-ci augmentent d'un cran, comme si la créature avait gagné une catégorie de taille. Pour déterminer les nouveaux dégâts, il suffit de trouver les dégâts normalement infligés par l'arme naturelle sur l'une des deux séquences de progression ci-dessous et de prendre la valeur qui suit.

Progression 1 : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Progression 2 : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois, l'augmentation des dégâts s'applique à une attaque naturelle différente de la créature.

Spécial. Un féral peut choisir le don Arme naturelle supérieure en tant que don de féral. Dans le cas d'un féral à longues dents, les dégâts de ses crocs passent de 1d6 à 1d8. Dans le cas d'un féral à griffes effilées, les dégâts de ses griffes passent de 1d4 à 1d6.

ARTISAN EXCEPTIONNEL [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est passé maître dans l'art de créer des objets magiques en un temps réduit.

Conditions. Un don de création d'objets.

Avantage. Dans le cadre de la détermination du temps nécessaire à la création d'un objet magique, le personnage réduit le prix de base de 25 % (le prix de base réel de l'objet reste inchangé).

ARTISAN EXTRAORDINAIRE [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est passé maître dans l'art de créer des objets magiques à moindre coût.

Condition. Un don de création d'objets.

Avantage. Dans le cadre de la détermination des dépenses en pièces d'or nécessaires à la création d'un objet magique, le personnage réduit le prix de base de 25 % (le prix de base réel de l'objet reste inchangé).

ARTISAN LÉGENDAIRE [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est passé maître dans l'art de créer des objets magiques en donnant moins de sa personne.

Condition. Un don de création d'objets.

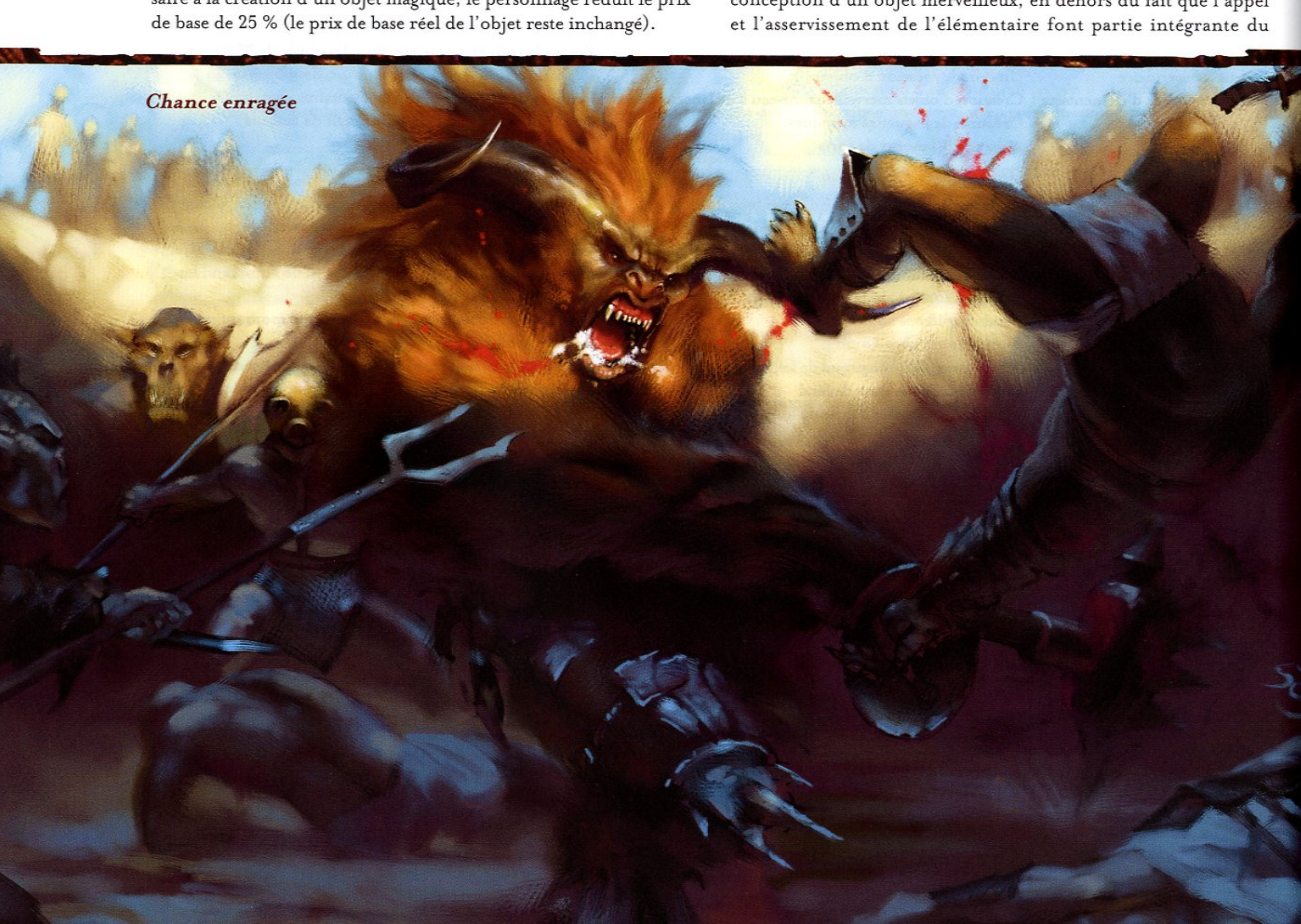
Avantage. Dans le cadre de la détermination des dépenses en PX nécessaires à la création d'un objet magique, le personnage réduit le prix de base de 25 % (le prix de base réel de l'objet reste inchangé).

ASSERVISSEMENT D'ÉLÉMENTAIRE [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut créer des objets magiques (armes, armures, aéronefs et galions élémentaires, entre autres) qui exploitent des élémentaires asservis pour produire des effets particuliers.

Conditions. Création d'objets merveilleux, niveau 9 de lanceur de sorts.

Avantage. Créer un objet à élémentaire asservi est proche de la conception d'un objet merveilleux, en dehors du fait que l'appel et l'asservissement de l'élémentaire font partie intégrante du



Chance enragée

processus de création. Tous les objets à élémentaires asservis ont un sort de la famille de *contrat* dans leurs conditions de création, mais la seule incantation du sort pendant la conception de l'objet ne suffit pas. Le personnage doit lancer le sort normalement, en se servant de l'objet qui va contenir l'élémentaire et d'un dracolithe de Khyber comme réceptacle. L'élémentaire a droit à un jet de sauvegarde normal pour résister à l'opération. Alors que l'élémentaire est retenu dans le réceptacle, le personnage doit le forcer à accepter l'asservissement à l'objet par un test opposé de Charisme, comme l'indique la description du sort *contrat*.

Si le personnage est façonneur, ce don lui permet de lancer un sort de la famille de *contrat* s'il réussit à le reproduire par un test d'Utilisation d'objets magiques (DD égal à 20 + niveau de lanceur de sorts), uniquement dans le cadre de la création d'un objet à élémentaire asservi. Dans ce cas et pour ce qui est d'empêcher l'élémentaire de s'échapper, son niveau effectif de lanceur de sorts est égal au résultat de son test d'Utilisation d'objets magiques –20.

Les pages 270-272 contiennent des exemples d'objets et de vaisseaux à élémentaires asservis.

ATTAQUES MULTIPLES DU FÉRAL [FÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de se servir conjointement de son attaque naturelle et d'une autre arme.

Conditions. Féral doté de la marque de longues dents ou de griffes affilées, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. L'attaque secondaire du personnage avec une arme naturelle ne subit qu'un malus de –2.

Normal. Sans ce don, l'attaque secondaire du personnage avec une arme naturelle subit un malus de –5.

CHANCE ENRAGÉE [GÉNÉRAL]

Quand le personnage est en rage, sa capacité à forcer la chance est plus grande que la normale.

Condition. Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage. Le personnage acquiert 1 point d'action temporaire quand il entre en rage (ou en frénésie). Si ce point n'est pas utilisé au cours de la rage, il est perdu.

CHANT DU CŒUR [GÉNÉRAL]

La musique de barde du personnage touche ses auditeurs au plus profond de leur être.

Conditions. Aptitude de musique de barde, pouvoir d'inspiration talentueuse, degré de maîtrise de 6 en Représentation.

Avantage. Quand le personnage recourt à l'inspiration vaillante, l'inspiration talentueuse, l'inspiration héroïque ou l'inspiration intrépide, tout bonus conféré par sa musique est augmenté de +1. C'est ainsi qu'un barde de niveau 15 disposant de ce don confère à ses alliés un bonus de +4 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde contre la terreur par son inspiration vaillante, au lieu des +3 normalement observés chez les bardes de ce niveau. S'il recourt à l'inspiration héroïque, ce même barde peut octroyer 3 dés de vie supplémentaires, un bonus de +3 aux jets d'attaque et un bonus de +2 aux jets de Vigueur, jusqu'à 3 de ses alliés.

En outre, le DD de sauvegarde de ses pouvoirs de *fascination*, *suggestion* et *suggestion de groupe* est augmenté de +1.

Si le personnage dispose du don Mélodie déstabilisante, le DD correspondant augmente également de +1. S'il est doté du don Musique de croissance, le bonus conféré passe alors à +6. Si le personnage possède le don Musique de conception, le bonus conféré aux tests d'Artisanat passe également à +6. S'il dispose du don Apaisement de la bête, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation visant à améliorer le comportement d'un animal ou d'une créature magique.

Dracogramme de la Détection

Superficiel

CHARGE EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage imprime une intensité supplémentaire à ses charges.

Conditions. Taille M ou supérieure, bonus de base à l'attaque de +1.

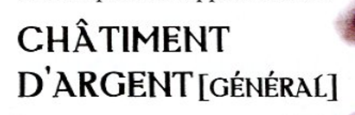
Avantage. Quand le personnage effectue une charge et que son attaque au corps à corps atteint sa cible, il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires, s'il est de taille M. Dans le cas d'un personnage de taille G, les dégâts supplémentaires passent à 2d6 ; à 3d6 pour les créatures de taille TG, 4d6 pour une taille Gig et 6d6 pour une taille C.



Mineur

Ce don ne peut agir que si le personnage effectue une charge et qu'il n'est pas monté. S'il a la possibilité d'effectuer plusieurs attaques à l'issue d'une charge, il ne pourra appliquer ces dégâts supplémentaires qu'à une seule de ces attaques.

Spécial. Un guerrier peut choisir Charge en puissance en tant que don supplémentaire.





Majeur

CHÂTIMENT D'ARGENT [GÉNÉRAL]

Le personnage est investi de la puissance de la Flamme d'Argent pour châtier le Mal.

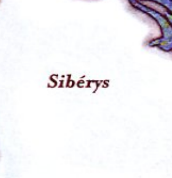
Conditions. Fidèle de la Flamme d'Argent, pouvoir de châtiment du Mal.

Avantage. Quand le personnage recourt à son pouvoir de châtiment du Mal, il inflige 1d6 points de dégâts saints supplémentaires à son adversaire. Les flammes produites ont un aspect argenté mais ne brûlent pas.

COMPAGNON TOTÉMIQUE [GÉNÉRAL]

Au lieu d'un animal, le compagnon du personnage n'est autre que la créature magique représentée par son totem.

Conditions. Aptitude d'empathie sauvage, Totem bestial, possibilité d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimal requis (voir ci-dessous).



Sibérys

Avantage. Quand le personnage choisit un compagnon animal, il peut sélectionner une

créature magique de la race de son totem bestial. Bien que son compagnon soit une créature magique, le personnage peut l'affecter de sorts qui ne ciblent normalement que des animaux. Appliquez l'ajustement au niveau effectif de druide du personnage (indiqué entre parenthèses) pour déterminer les pouvoirs spéciaux du compagnon (cf. *Compagnons animaux hors normes*, page 32 du *Manuel des Joueurs*). Un rôdeur doté de ce don ne prend en compte que la moitié de son niveau de classe pour déterminer les compagnons qu'il est susceptible d'attirer.

Dracogramme du Dressage

Superficiel

Compagnons totémiques

Niveau 7 et plus (Niveau –6)
Bête éclipsante
Cockatrice
Krenshar

Niveau 10 et plus (Niveau –9)
Basilic
Licorne
Loup arctique
Sécréteur

Niveau 13 et plus (Niveau –12)
Chimère

Niveau 16 et plus (Niveau –15)
Gorgone
Yrthak

Le compagnon totémique possède tous les pouvoirs dont la créature est normalement dotée, ainsi que les particularités d'un compagnon animal correspondant au niveau de druide ou de rôdeur du personnage.

Mineur

COMPAGNON VERMINE [GÉNÉRAL]

Au lieu d'un animal, le personnage évolue avec une créature de type vermine en guise de compagnon.

Conditions. Druide de niveau 3, ne doit pas être bon, Enfant de l'hiver, possibilité d'acquérir un nouveau compagnon animal, niveau minimal requis (voir plus bas).

Avantage. Quand le personnage choisit un compagnon animal, il peut sélectionner une créature du type vermine. Bien que son compagnon soit une créature de type vermine, il peut l'affecter de sorts qui ne ciblent normalement que des animaux. Le compagnon reçoit alors une valeur d'Intelligence de 1, mais ne bénéficie d'aucun don ou compétence. Appliquez l'ajustement au niveau effectif de druide du personnage (indiqué entre parenthèses) pour déterminer les pouvoirs spéciaux du compagnon (cf. Compagnons animaux hors normes, page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Majeur

Sibérys

Compagnon vermine

Niveau 3 et plus (Niveau –0)
Abeille géante
Araignée monstrueuse, taille P
Fourmi ouvrière géante
Fourmi soldat géante
Mille-pattes monstrueux, taille M
Punaise de feu géante
Scarabée géant
Scorpion monstrueux, taille P

Niveau 4 et plus (Niveau –3)
Guêpe géante
Mante religieuse géante

Niveau 7 et plus (Niveau –3)
Charançon géant

Le compagnon vermine possède tous les pouvoirs dont est normalement dotée la créature, ainsi que les particularités d'un compagnon animal correspondant au niveau de druide du personnage.

CORPS D'ADAMANTIUM [FORGELIER]

Au détriment de la mobilité, le corps du forgelier peut être conçu en y intégrant une couche d'adamantium lui conférant une formidable protection et une certaine réduction des dégâts.

Conditions. Forgelier, niveau 1 au moment de choisir le don.

Avantage. Le bonus d'armure du forgelier passe à +8 et il bénéficie d'une réduction des dégâts de 2/adamantium. En revanche, sa vitesse de déplacement au sol de base passe à 6 mètres et il est considéré comme vêtu d'une armure lourde. Son bonus de Dextérité maximal à la CA est de +1 et il subit un malus d'armure de –5 pour toutes les compétences concernées par le malus d'armure aux tests (Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut), ainsi qu'un risque d'échec des sorts profanes de 35 %.

Normal. Sans ce don, le forgelier dispose d'un bonus d'armure de +2 seulement.

Spécial. Contrairement à la plupart des dons, celui-ci doit impérativement être choisi au niveau 1, lors de la création du personnage. Les forgeliers druides qui optent pour ce don ne peuvent lancer de sorts de druide ou recourir aux aptitudes de classe surnaturelles ou magiques des druides. Les personnages forgeliers dotés de ce don ne peuvent bénéficier des avantages conférés par les aptitudes de classe qui n'autorisent pas le port d'une armure lourde.

CORPS DE MITHRAL [FORGELIER]

Sans nuire outre mesure à son agilité et sans réduire sa vitesse, le corps du forgelier peut être conçu en y intégrant une couche de mithral qui lui confère une certaine protection.

Condition. Forgelier, niveau 1 au moment de choisir le don.

Avantage. Le bonus d'armure du personnage passe à +5 et il est désormais considéré comme vêtu d'une armure légère. Son bonus de Dextérité maximal à la CA est de +5 et il subit un malus d'armure de –2 pour toutes les compétences concernées par le malus d'armure aux tests (Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut), ainsi qu'un risque d'échec des sorts profanes de 15 %.

Normal. Sans ce don, le forgelier dispose d'un bonus d'armure de +2 seulement.

Spécial. Contrairement à la plupart des dons, celui-ci doit impérativement être choisi au niveau 1, lors de la création du personnage. Les forgeliers druides qui optent pour ce don ne peuvent lancer de sorts de druide ou recourir aux aptitudes de classe surnaturelles ou magiques des druides. Les personnages forgeliers dotés de ce don ne peuvent bénéficier des avantages conférés par les aptitudes de classe qui n'autorisent pas le port d'une armure légère.

DÉFENSE SUPÉRIEURE [FORGELIER]

Le personnage améliore ses protections, ce qui lui confère l'immunité contre les dégâts supplémentaires des attaques sournoises et des coups critiques.

Conditions. Forgelier, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Le personnage acquiert l'immunité contre les dégâts supplémentaires des attaques sournoises et des coups critiques, mais il ne peut plus être soigné par les sorts du registre de la guérison.

DÉLUGE D'ACIER [GÉNÉRAL]

Grâce à sa formation martiale monastique, le personnage a appris à maîtriser un style de combat basé sur l'utilisation d'une arme inhabituelle pour les moines : l'épée longue.

Conditions. Arme de prédilection (épée longue), Maniement d'une arme de guerre (épée longue), aptitude de déluge de coups.

Avantage. Le personnage considère l'épée longue comme une arme de moine, ce qui lui permet de s'en servir pour réaliser des déluges de coups.

DESTIN HÉROÏQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage a le pouvoir de forcer la chance de manière sensible quand les circonstances l'exigent.

Avantage. Quand le personnage dépense un point d'action pour altérer le résultat d'un jet d'attaque ou de sauvegarde, ou d'un test de compétence, de caractéristique ou de niveau, il lance des d8 et non des d6 pour déterminer ce qu'il ajoute à son jet de d20.

DIGNE DE CONSEIL [GÉNÉRAL]

Le personnage a la permission légale et sacrée de demander conseil auprès de l'un de ses ancêtres, elfe outre-mort de la cité des morts d'Aërénal.

Condition. Elfe.

Avantage. En vertu de sa position héréditaire au sein de sa famille, le personnage est autorisé à pénétrer dans la cité des morts pour chercher conseil auprès d'un ancêtre qui y réside. En général, l'ancêtre en question est un patricien outre-mort (cf. page 292). Si le personnage se présente physiquement devant son ancêtre, il peut bénéficier de l'un des avantages suivants :

- L'ancêtre emploie l'un de ses pouvoirs magiques, tel que *dissipation de la magie*, *guérison suprême* ou *rejet du Mal*, à la place du personnage.
- L'ancêtre répond aux interrogations sur des domaines qui entrent dans le cadre de son expérience et de son savoir.
- L'ancêtre effectue des recherches surnaturelles pour le compte du personnage et lui fournit des réponses équivalentes à ce que donnerait un sort de *communion* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage, pas de dépense en PX).

Les ancêtres immortels de la cité des morts n'aiment pas qu'on les dérange trop souvent et refusent d'assister un même personnage plus d'une fois par mois.

Normal. Les elfes protègent la cité des morts avec une dévotion religieuse, empêchant quiconque d'y pénétrer, en dehors des personnes qui sont spécialement autorisées à rendre visite à leurs ancêtres.

DOUBLE FRAPPE D'ACIER [GÉNÉRAL]

Grâce à une formation martiale très particulière, le personnage a appris à maîtriser un style de combat basé sur l'utilisation d'une arme inhabituelle pour les moines : la double lame.

Conditions. Arme de prédilection (double lame), Maniement d'une arme exotique (double lame), aptitude de déluge de coups.

Avantage. Le personnage considère la double lame comme une arme de moine, ce qui lui permet de s'en servir pour réaliser des déluges de coups.

Dracogramme de l'Écriture

DRACOGRAMME MAJEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage porte un dracogramme majeur.

Condition. Membre de la race et de la maison à dracogramme en question, Dracogramme mineur, Dracogramme superficiel, degré de maîtrise de 12 dans deux compétences quelconques.

Superficiel

Avantage. Le personnage bénéficie d'un dracogramme majeur et peut utiliser un pouvoir magique associé au dracogramme majeur de sa maison (reportez-vous à la rubrique suivante de ce chapitre pour plus de renseignements sur les dracogrammes). En outre, il peut recourir aux pouvoirs magiques de ses dracogrammes superficiel et mineur une fois de plus par jour.

Les jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques de dracogramme du personnage se font contre un DD de 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du personnage.

Mineur

Le niveau de lanceur de sorts associé aux pouvoirs magiques de dracogramme passe à 10 (plus le niveau du personnage dans la classe de prestige de légataire de dracogramme, le cas échéant).

DRACOGRAMME MINEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage porte un dracogramme mineur.

Conditions. Membre de la race et de la maison à dracogramme en question, Dracogramme superficiel, degré de maîtrise de 9 dans deux compétences quelconques.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un dracogramme mineur et peut utiliser un pouvoir magique associé au dracogramme mineur de sa maison (reportez-vous à la rubrique suivante de ce chapitre pour plus de renseignements sur les dracogrammes). En outre, il peut recourir au pouvoir magique de son dracogramme superficiel une fois de plus par jour.



Majeur

Les jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques de dracogramme du personnage se font contre un DD de 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du personnage.

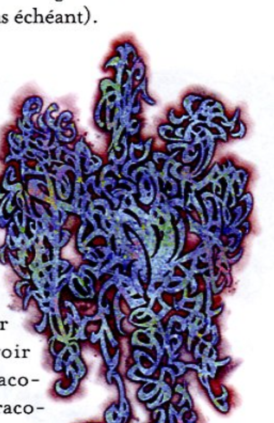
Le niveau de lanceur de sorts associé aux pouvoirs magiques de dracogramme passe à 6 (plus le niveau du personnage dans la classe de prestige de légataire de dracogramme, le cas échéant).

DRACOGRAMME SINGULIER [GÉNÉRAL]

Bien que le personnage ne soit pas un membre reconnu d'une famille de dracogramme, il porte une marque semblable.

Condition. Race à dracogramme (humain, demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin ou nain).

Avantage. Ce don confère un unique pouvoir magique de dracogramme au personnage, pouvoir non directement lié aux véritables maisons à dracogramme. Quel que soit le pouvoir magique du dracogramme singulier, le personnage ne peut y recourir qu'une fois par jour.



Sibérys

Dracogramme de Garde

Au moment de sélectionner ce don, le personnage doit choisir un pouvoir magique de dracogramme singulier dans la liste ci-dessous. Il est absolument impossible d'améliorer le dracogramme et le personnage ne pourra en aucun cas en ajouter un second. Un personnage présentant l'un des véritables dracogrammes (superficiel, mineur ou majeur) ne peut prendre ce don, et réciproquement, un personnage doté de ce don ne pourra ensuite choisir un don de véritable dracogramme.

Les jets de sauvegarde contre le pouvoir magique de dracogramme singulier se font contre un DD de 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du personnage (le niveau de sort étant toujours de 1 pour ces dracogrammes).

Le niveau de lanceur de sorts du pouvoir magique est égal à la moitié du niveau global du personnage.

Pouvoirs de Dracogramme singulier : *blessure légère, bouclier, charme-personne, contact glacial, détection des passages secrets, disque flottant de Tenser, feuille morte, flammes, frayeur, lumière, mains brûlantes, passage sans trace, saut.*

Les dracogrammes singuliers sont des mutations qui apparaissent de temps en temps parmi les races susceptibles de porter un dracogramme (généralement chez des personnes non issues d'une maison à dracogramme) et dont l'origine remonte aux lignées des familles à dracogramme corrompues qui furent éliminées au cours de la Guerre des Dracogrammes. Au premier coup d'œil, un dracogramme singulier peut passer pour un véritable dracogramme, mais un examen plus approfondi ne manquera pas d'en dévoiler la véritable nature.

Superficiel

Mineur

Majeur

Sibérys

DRACOGRAMME SUPERFICIEL [GÉNÉRAL]

Le personnage porte un dracogramme superficiel.

Condition. Membre de la race et de la maison à dracogramme en question.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un dracogramme superficiel et peut utiliser un pouvoir magique associé au dracogramme superficiel de sa maison (reportez-vous à la rubrique suivante de ce chapitre pour plus de renseignements sur les dracogrammes).

Les jets de sauvegarde contre le pouvoir magique de dracogramme du personnage se font contre un DD de 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du personnage.

Le niveau de lanceur de sorts associé au pouvoir magique de dracogramme est de 1 (plus le niveau du personnage dans la classe de prestige de légataire de dracogramme, le cas échéant).

ECCLÉSIASTIQUE RESPECTÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage impose le respect au sein de la hiérarchie de son église.

Condition. Degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Avantage. Le personnage ajoute Connaissances (folklore local) et Renseignements à sa liste de compétences de classe, ce qui illustre sa capacité à connaître les détails de toute communauté en côtoyant le clergé des églises qui y sont représentées.

De plus, si le personnage prend le don Prestige, il reçoit un bonus de +2 à sa valeur de Prestige.

ÉDUCATION [GÉNÉRAL]

Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à l'épée. Durant son enfance, le personnage a bénéficié de plusieurs années d'études conventionnelles.

Condition. Niveau 1 au moment de choisir le don.

Avantage. Toutes les compétences de Connaissances sont considérées comme des compétences de classe pour le personnage, qui reçoit en outre un bonus de +1 aux tests pour deux compétences de Connaissances de son choix.

EMPATHIE AVEC LES MORTS-VIVANTS [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de communiquer avec les morts-vivants et de les influencer.

Condition. Charisme 13.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Diplomatie visant à influencer les réactions des morts-vivants intelligents.

Il peut également recourir à la Diplomatie pour influer sur les actions des morts-vivants dénués d'intelligence, mais il ne bénéficie pas, dans ce cas, du bonus de +4. En général, les morts-vivants dénués d'intelligence abordent les rencontres avec une attitude hostile. Il suffira alors au personnage d'un test de Diplomatie les rendant indifférents pour prévenir toute attaque. Si les morts-vivants ont pour instruction de garder quelque chose, il faudra un test de Diplomatie dont le résultat correspond à une attitude amicale pour qu'ils renoncent à affronter le personnage et ses alliés, tandis qu'une attitude serviable sera nécessaire pour qu'ils aillent jusqu'à abandonner l'objet de leur garde.

S'il veut pouvoir influencer un mort-vivant dénué d'intelligence, le personnage doit se trouver dans un rayon de 9 mètres de la créature. En général, tenter d'influer sur le comportement d'un mort-vivant de cette manière requiert 1 minute, mais comme c'est le cas pour les êtres vivants, cela peut prendre davantage ou moins de temps.

ENFANT DE L'HIVER [GÉNÉRAL]

Le personnage est formé selon la tradition druidique des Enfants de l'Hiver, un culte des confins d'Eldyn qui se complait dans le macabre et la putréfaction.

Conditions. Faculté de lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*, ne doit pas être bon.

Avantage. Le personnage peut utiliser tout sort druidique ciblant normalement les animaux contre des vermines. Une vermine dénuée d'intelligence est considérée comme dotée d'une valeur d'Intelligence de 2 quand elle interfère avec le

personnage et peut être charmée, apaisée ou ciblée par l'empathie sauvage ou d'autres aptitudes similaires.

De plus, le personnage peut recourir aux sorts de *convocation d'alliés naturels* pour convoquer des vermines. Ajoutez les monstres suivants à la liste de créatures que le personnage peut invoquer avec les sorts de *convocation d'alliés naturels* correspondants.

1er niveau
Araignée monstrueuse, taille P
Mille-pattes monstrueux, taille M
Scorpion monstrueux, taille P

2e niveau
Araignée monstrueuse, taille M
Fourmi géante, ouvrière
Mille-pattes monstrueux, taille G
Nuée d'araignées
Scorpion monstrueux, taille M

3e niveau
Araignée monstrueuse, taille G
Fourmi géante, reine
Fourmi géante, soldat
Mille-pattes monstrueux, taille TG

4e niveau
Guêpe géante
Mante religieuse géante
Nuée de criquets
Scorpion monstrueux, taille G

5e niveau
Charançon géant
Charognard rampant
Nuée de mille-pattes

6e niveau
Mille-pattes monstrueux, taille Gig
Scorpion monstrueux, taille TG

7e niveau
Araignée monstrueuse, taille Gig
Nuée de guêpes infernales

8e niveau
Mille-pattes monstrueux, taille C
Scorpion monstrueux, taille Gig

9e niveau
Araignée monstrueuse, taille C
Scorpion monstrueux, taille C

ENQUÊTE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut recourir à la compétence Fouille pour trouver et analyser des indices sur la scène d'un crime ou d'un mystère.

Avantage. Ce don étend les possibilités d'utilisation de la compétence Fouille en permettant au personnage de remarquer et d'analyser les indices compris dans une zone donnée. Cette utilisation de la compétence nécessite une action complexe. Les indices sont des éléments de preuve amenant à la résolution d'un mystère. Ils sont physiques et peuvent être vus, entendus, touchés, sentis ou goûtés, et se remarquent par le côté anormal de leur présence. Quelques exemples d'indices : un parterre de fleurs piétiné, une cruche brisée, un bout d'aiguille coincé dans une serrure, un lambeau de cape déchiré, un morceau de parchemin brûlé ou une broche serrée dans le poing du défunt.

Le personnage peut ajouter la tâche suivante à la liste que le *Manuel des Joueurs* attribue à la compétence Fouille :

Tâche	DD de Fouille
Trouver un indice	10

C'est ainsi qu'en plus de pouvoir employer la compétence Fouille pour trouver un objet précis, découvrir une porte secrète ou remarquer une trace de pas, le personnage a la formation et l'expérience nécessaires pour trouver toutes sortes d'indices. Modifiez le DD de Fouille en fonction de la nature des lieux examinés, comme indiqué ci-dessous. Cette application de la compétence Fouille ne pourra bien entendu révéler d'indice que s'il y en a à découvrir.

Condition des lieux	Modificateur au DD de Fouille
Intacte *(Rien ni personne n'a modifié la configuration des lieux.)*	+0
Altérée *(Quelqu'un ou quelque chose a dérangé légèrement la configuration des lieux, peut-être intentionnellement, comme un livre emprunté et replacé ou un garde ayant précautionneusement traversé la zone.)*	+5
Transformée *(Quelqu'un ou quelque chose a complètement modifié la configuration des lieux, de manière intentionnelle. Il peut s'agir d'une zone nettoyée et astiquée ou intentionnellement dérangée après les évènements concernées.)*	+10

Une fois qu'un test de Fouille met un indice en évidence, le personnage peut tenter un second test pour remarquer des motifs, analyser les preuves et tirer des conclusions sur ce qui s'est passé dans la zone concernée. En d'autres termes, le premier test permet de trouver l'indice et le second de comprendre ce qu'il révèle.

Le personnage peut tenter de réussir un test de Fouille assorti d'un DD de 15 pour analyser l'indice. En examinant un corps, il pourra déterminer si la victime s'est débattue ou si elle n'a opposé aucune résistance, ou encore si ce sont des griffes qui l'ont tuée, une arme ou un sort. En étudiant une marque de roussi sur le mur, le personnage peut estimer la position du lanceur de sorts au moment de l'incantation.

Le DD du test est modifié par le temps qui s'est écoulé depuis les événements et par l'importance de l'indice. Toutes les autres règles concernant la compétence Fouille s'appliquent.

Circonstances (exemple)	Modificateur au DD
Chaque jour écoulé depuis les événements	+2 *(maximum de +10)*
Indice mineur *(Ne fournit qu'une partie de la solution de l'énigme et nécessite des renseignements supplémentaires pour arriver à une véritable conclusion.)*	+0
Indice significatif *(Fournit des renseignements importants pour la résolution de l'énigme qui peuvent suffire pour aboutir à une conclusion.)*	+2
Indice majeur *(Fournit tout ce dont l'enquêteur a besoin pour résoudre l'énigme, même si la solution n'apparaît pas immédiatement.)*	+5

Il est conseillé de faire tirer le second test de Fouille (celui de l'analyse de l'indice) par le MD. En cas de réussite, le MD fournit au joueur une analyse objective et fidèle de l'indice, capable d'aider l'enquêteur à tendre vers une conclusion logique et cohérente. Exemple : l'analyse d'une broche serrée dans la main d'un nain assassiné (indice majeur) révèle qu'elle fut arrachée sur une cape ou tunique bleue (un fil de tissu bleu y est toujours accroché). Elle porte le symbole de la maison Cannith, mais la broche ne présente pas la finition digne d'une maison aristocratique. C'est maintenant à l'enquêteur d'interpréter ces faits, véritables et objectifs.

Dracogramme de la Guérison

Superficiel

Si le test est manqué, le MD fournit une analyse de l'indice qui paraît plausible mais est en réalité d'une certaine manière erronée. Une analyse déficiente de l'indice majeur évoqué ci-dessus pourrait ne révéler que la présence du symbole de la maison Cannith.

Une analyse réussie ne doit pas dévoiler l'authenticité de l'indice. Un faux indice placé sur les lieux pourrait ainsi fournir des renseignements objectifs et réels, mais guidant l'enquêteur dans la mauvaise direction.

Mineur

En général, passer une même zone au peigne fin une seconde fois n'apporte aucun renseignement supplémentaire, à moins qu'un nouvel indice y soit découvert. Il est possible de « faire 10 » pour un test de Fouille visant à trouver un indice, mais pas de « faire 20 ».

Synergie. Si le personnage possède un degré de maîtrise de 5 ou plus dans la compétence appropriée de Connaissances, il reçoit un bonus de +2 aux tests de Fouille visant à trouver et analyser des indices.

ESPRIT HÉROÏQUE [GÉNÉRAL]

Majeur

Le personnage semble avoir une chance inépuisable.

Avantage. Le maximum de points d'action auquel a droit le personnage est augmenté de 3. Ainsi, la réserve de points d'action qu'il acquiert à chaque niveau est égale à 8 + la moitié de son niveau global. Ce nombre représente également le nombre total de points d'action dont il peut disposer à chaque niveau.

Normal. Sans ce don, les PJ reçoivent et sont limités à un nombre de points d'action égal à 5 + la moitié de leur niveau global, à chaque nouveau niveau.

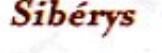
Spécial. Les PNJ n'ont normalement pas droit aux points d'action. En prenant ce don, un PNJ reçoit et peut utiliser 3 points d'action par niveau.

ESPRIT SOLIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage fait preuve d'une grande résistance aux facultés psioniques et aux attaques psychiques.

Condition. Sagesse 11.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les effets psioniques et les attaques psychiques. De nombreux pouvoirs magiques de monstres, comme ceux des aboleths, des flagelleurs mentaux et des yuan-tis (et toute autre créature dont les attaques spéciales sont qualifiées de psioniques) sont considérés comme des effets psioniques. Parmi les attaques psychiques, on compte le pouvoir de *décharge mentale* des flagelleurs mentaux, ainsi que tout pouvoir surnaturel qui, de la même manière, recourt à la seule force mentale pour étourdir ou mettre un adversaire hors de combat (selon l'estimation du MD).


Sibérys

Spécial. Les avantages de ce don ne s'appliquent pas contre les sorts, les pouvoirs magiques et les objets magiques qui ne font que reproduire des effets psioniques. Il s'agit d'une exception à la règle générale qui veut que la magie et les psioniques soient équivalents.

ÉVENTRATION DU PRÉDATEUR [FÉRAL]

Le personnage est capable de dégâts dévastateurs quand il attaque avec ses griffes.

Conditions. Féral présentant la marque de griffes affilées, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Si le personnage réussit ses deux attaques de griffes dans le même round, il inflige des dégâts supplémentaires s'élevant à 1d4 + moitié de son modificateur de For, auxquels s'ajoute 1 point par tranche de quatre niveaux globaux.

FÉROCITÉ FÉRALE [FÉRAL]

Le personnage est un combattant tenace, qui continue à se battre, même quand ses blessures suffiraient à terrasser toute autre personne.

Conditions. Féral, Sagesse 13.

Avantage. En état de sauvagerie, le personnage peut continuer à se battre sans malus quand il est hors de combat ou mourant, ce qui se traduit comme suit en termes de jeu :

Quand le personnage est réduit à 0 pv, il peut continuer à agir comme s'il n'était pas hors de combat, ce qui signifie qu'il n'est pas limité à une seule action de mouvement ou action simple par round. Il ne risque pas non plus de perdre 1 pv en exécutant une action simple ou autre activité exigeante tant qu'il reste à 0 pv.

Si le personnage se retrouve entre –1 et –9 pv, il ne tombe pas inconscient et ne perd pas automatiquement 1 pv par round.

Si les points de vie du personnage tombent à –10 ou plus bas, celui-ci meurt instantanément.

FLUIDITÉ DU MITHRAL [FORGELIER]

Les mouvements du personnage sont plus fluides et souples que ceux des autres forgeliers.

Conditions. Forgelier, Corps de mithral.

Avantage. Le bonus de Dextérité maximal que le forgelier peut appliquer à sa classe d'armure augmente de 1. De plus, le malus d'armure aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut est réduit de 1.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. En revanche, le malus d'armure aux tests ne peut descendre en dessous de +0.

FORMATION CHEVALERESQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est membre d'un ordre chevaleresque qui allie l'appel divin de la classe de paladin à une autre formation.

Avantage. Le personnage choisit une classe. Gagner des niveaux dans cette classe ne l'empêche pas de progresser dans celle de paladin. S'il gagne un niveau dans toute autre classe, en revanche, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin, comme le veut la règle normale. Si la classe associée à son ordre chevaleresque impose également des contraintes en matière de progression, comme celle de moine, les niveaux de paladin du personnage ne l'empêchent aucunement de gagner des niveaux dans cette autre classe.

FORMATION MONASTIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est membre d'un ordre qui allie la discipline de la classe de moine à une autre formation.

Avantage. Le personnage choisit une classe. Gagner des niveaux dans cette classe ne l'empêche pas de progresser dans celle de moine. S'il gagne un niveau dans toute autre classe, en revanche, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de moine, comme le veut la règle normale. Si la classe associée à son ordre monastique impose également des contraintes en

matière de progression, comme celle de paladin, les niveaux de moine du personnage ne l'empêchent aucunement de gagner des niveaux dans cette autre classe.

Spécial. Un moine peut choisir ce don en tant que don supplémentaire aux niveaux 1, 2 ou 6.

FORME BESTIALE [GÉNÉRAL]

Le personnage invoque la puissance de son totem bestial pour changer physiquement de forme.

Conditions. Aptitude d'empathie sauvage, Totem bestial, pouvoir de forme animale (taille TG).

Avantage. Une fois par jour, le personnage peut recourir à l'aptitude de forme animale pour adopter l'aspect de son totem bestial. Il acquiert alors les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature.

Cette forme s'ajoute aux possibilités de l'aptitude de forme animale du personnage et fonctionne de façon identique.

FORME VERMINEUSE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut recourir à son pouvoir de forme animale pour adopter l'aspect d'une vermine au lieu de se transformer en animal.

Conditions. Druide de niveau 5, ne doit pas être bon, Enfant de l'hiver.

Avantage. Le personnage peut se transformer en vermine de taille P ou M. Au niveau 8 de druide, il acquiert la capacité d'endosser la forme d'une vermine de taille G, puis d'une vermine de taille TP au niveau 11 et d'une vermine de taille TG au niveau 15. En aucun cas les dés de vie de la forme de vermine du personnage ne peuvent dépasser son niveau de druide.

Spécial. Dès lors qu'il dispose de ce don, le personnage ne peut plus recourir au pouvoir de forme animale pour se transformer en animal.

FRAPPE DE PRÉCISION [GÉNÉRAL]

Le personnage ignore la plupart des obstacles quand il se bat au corps à corps.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +5.

Avantage. Le personnage ignore les effets protecteurs des abris (à l'exception des abris totaux) sur ses adversaires au corps à corps, y compris lorsqu'il utilise une arme à allonge.

FRAPPE DU SERPENT [GÉNÉRAL]

Par le biais de sa formation martiale monastique, le personnage a appris à maîtriser un style de combat basé sur le maniement d'une arme inhabituelle pour les moines : la pique.

Conditions. Arme de prédilection (pique), Maniement des armes courantes (pique), aptitude de déluge de coups.

Avantage. Le personnage considère la pique comme une arme de moine, ce qui lui permet de s'en servir pour réaliser des déluges de coups.

FRAPPE LACÉRANTE [GÉNÉRAL]

Le personnage a été formé au style martial pratiqué par les moines adeptes du Narquois, si bien qu'il sait désormais trancher dans la chair de ses adversaires de manière à leur infliger de terribles douleurs.

Conditions. Arme de prédilection (kama), Maniement d'une arme exotique (kama).

Avantage. Le recours à la frappe lacérante nécessite une action complexe. Le personnage tente une attaque avec son kama. En cas de réussite sur un adversaire vivant et tangible, il oblige la victime à réussir un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau global du personnage + modificateur de Sag du personnage), tout en infligeant ses dégâts habituels. Le DD augmente de +2 si le personnage est armé de deux kamas (plus de 2 kamas n'apportant aucun bonus supplémentaire). La victime ajoute son éventuel bonus d'armure naturelle à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle se tord de douleur et subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous ses tests pendant 1 minute. Créatures artificielles, morts-vivants, plantes, vases, créatures intangibles et toute créature immunisée contre les dégâts supplémentaires des coups critiques ou dotée d'une immunité spéciale contre la douleur ne sont pas sensibles aux effets de ce don.

Superficiel

Spécial. Un moine d'alignement mauvais peut choisir Frappe lacérante en tant que don supplémentaire au niveau 2 ou 6 s'il remplit les conditions.

Mineur

GIGANTESQUE FOULÉE [FÉRAL]

La marque férale du personnage est améliorée.

Condition. Féral présentant la marque de longue foulée.

Avantage. En état de sauvagerie, la vitesse de déplacement de base au sol du personnage augmente de 3 mètres. Cette amélioration se cumule à celle apportée par la marque de longue foulée, pour une augmentation totale de 6 mètres.

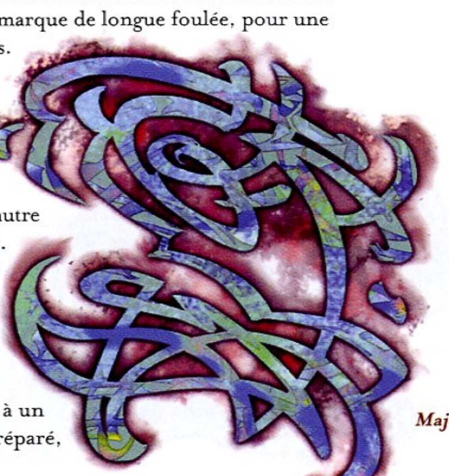
INCANTATION SPONTANÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer un autre sort à la place d'un sort préparé.

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut substituer un sort de sa liste de sorts (ou de son grimoire, pour les magiciens) à un sort du même niveau qu'il a préparé, au moment de l'incantation.

Spécial. Recourir à ce pouvoir coûte 2 points d'action.



Majeur

INCRÉDULE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour démasquer les imposteurs.

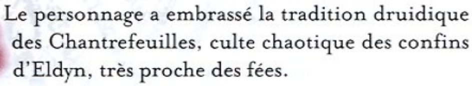
Conditions. Degré de maîtrise de 3 en Détection, degré de maîtrise de 3 en Psychologie.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +4 aux tests de Détection opposés aux tests de Déguisement ainsi qu'aux tests de Psychologie opposés aux tests de Bluff.

Sibérys

Dracogramme de l'Ombre

INITIÉ DES CHANTREFEUILLES [GÉNÉRAL]



Le personnage a embrassé la tradition druidique des Chantrefeuilles, culte chaotique des confins d'Eldyn, très proche des fées.

Condition. Faculté de lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Avantage. Le personnage ajoute Bluff, Discrétion et Représentation à sa liste de compétences de classe de druide.

Superficiel

Par ailleurs, il peut lancer les sorts suivants, comme s'ils figuraient sur la liste des sorts de druide aux niveaux indiqués.

1er niveau : *charme-personne*
2e niveau : *hébétement de monstre*
3e niveau : *déplacement*
4e niveau : *charme-monstre*
5e niveau : *immobilisation de monstre*
6e niveau : *grâce féline de groupe*
7e niveau : *forme éthérée*
8e niveau : *charme-monstre de groupe*
9e niveau : *passage dans l'éther*

Mineur

INITIÉ DES PROTECTEURS [GÉNÉRAL]

Le personnage est formé selon la tradition druidique antique des Protecteurs de la Forêt, culte consacré à la protection de la plaine orientale et des grandes forêts des confins d'Eldyn.

Condition. Faculté de lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de parade de +2 à la classe d'armure quand il combat dans une forêt.

Il ajoute Escalade et Saut à liste de ses compétences de classe de druide.

Majeur

Par ailleurs, il peut lancer les sorts suivants comme s'ils figuraient sur la liste des sorts de druide aux niveaux indiqués.

1er niveau : *protection contre le Mal*
2e niveau : *détection de pensées*
3e niveau : *déplacement*
4e niveau : *localisation de créature*
5e niveau : *immobilisation de monstre*
6e niveau : *champ de force*
7e niveau : *bannissement*
8e niveau : *écran*
9e niveau : *immobilisation de monstre de groupe*



Sibérys

INITIÉ DES SENTINELLES DU SEUIL [GÉNÉRAL]



Le personnage est formé selon la tradition druidique des Sentinelles du Seuil, fondée à l'origine pour repousser une invasion extraplanaire d'aberrations.

Conditions. Faculté de lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs surnaturels et magiques des aberrations.

Le personnage ajoute Connaissances (plans) à sa liste de compétences de classe de druide. Il peut recourir à la compétence Connaissances (plans) au lieu de Connaissances (exploration souterraine) lorsqu'il cherche à identifier une aberration et ses pouvoirs spéciaux.

Par ailleurs, il peut lancer les sorts suivants, comme s'ils figuraient sur la liste des sorts de druide aux niveaux indiqués.

1er niveau : *protection contre le Mal*
2e niveau : *zone de pureté* E
3e niveau : *ancre dimensionnelle*
4e niveau : *courroux de la nature* E
5e niveau : *bannissement*
6e niveau : *verrou dimensionnel*
7e niveau : *retour à la nature* E
8e niveau : *esprit impénétrable*
9e niveau : *emprisonnement*
E : nouveau sort, cf. Chapitre 5 : magie.

LONGUE RAGE [GÉNÉRAL]

Les périodes de rage du personnage durent plus longtemps que la normale

Condition. Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage. Les rages de berserker (et les frénésies) du personnage durent chacune 5 rounds supplémentaires.

MAÎTRE DES BAGUETTES [CRÉATION D'OBJETS]

Les baguettes magiques s'avèrent bien plus puissantes entre les mains du personnage.

Conditions. Création de baguettes magiques, niveau 9 de lanceur de sorts.

Avantage. Quand le personnage utilise une baguette magique, le niveau effectif de lanceur de sorts de la baguette et le DD de sauvegarde associé à ses effets sont augmentés de +2.

MAÎTRISE DE LA CHARGE EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut charger avec une puissance accrue.

Conditions. Taille M ou supérieure, Charge en puissance, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Ce don confère les mêmes avantages que Charge en puissance, si ce n'est que le personnage est considéré comme d'une catégorie de taille de plus que la réalité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise de la charge en puissance en tant que don supplémentaire.

MARQUAGE [GÉNÉRAL]

Le personnage ne laisse aucun répit à ses adversaires.

Condition. Attaques réflexes.

Avantage. En situation de combat, lorsqu'un adversaire adjacent effectue un pas de placement vers une case qui n'est pas

contrôlée par le personnage, ce dernier peut dépenser 1 point d'action pour se déplacer dans la case que vient de quitter son adversaire. Ce déplacement a lieu après le pas de placement de l'adversaire, mais avant toute autre action et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

MARQUE FÉRALE SUPPLÉMENTAIRE [FÉRAL]

Le personnage manifeste une seconde marque férale en état de sauvagerie.

Conditions. Féral, deux autres dons de féral.

Avantage. Le personnage sélectionne une seconde marque férale parmi celles qui sont indiquées dans la description de sa race (page 15). Le personnage manifeste tous les avantages de cette seconde marque férale, à l'exception du bonus temporaire à une valeur de caractéristique.

MÉLODIE DÉSTABILISANTE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait produire une musique qui inspire l'effroi.

Conditions. Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation.

Avantage. Quand le personnage chante ou pratique une autre compétence de Représentation, il peut faire perdre leur courage à ses ennemis dans un rayon de 9 mètres. Tout adversaire compris dans cette zone doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + moitié du niveau de barde du personnage + modificateur de Cha du personnage) sous peine de se retrouver secoué pendant un nombre de rounds égal au degré de maîtrise du personnage dans la compétence de Représentation concernée. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Spécial. Chaque recours à ce pouvoir correspond à une utilisation quotidienne de musique de barde.

MORSURE DU PRÉDATEUR [FÉRAL]

Le personnage sait mordre les parties du corps les plus vulnérables.

Conditions. Féral présentant la marque de longues dents, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Les attaques de crocs du personnage voient leur facteur de critique passer à ×3.

Normal. Sans ce don, les attaques de crocs d'un féral ont un facteur de critique de ×2.

MUSICA ADDITITIUS [GÉNÉRAL]

Le personnage peut exercer sa musique de barde plus souvent que la normale.

Conditions. Aptitude de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut recourir à la musique de barde quatre fois de plus par jour.

Normal. Un barde ne disposant pas de ce don peut exercer sa musique de barde un nombre de fois par jour équivalent à son niveau de barde.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois.

MUSIQUE DE CONCEPTION [GÉNÉRAL]

Tel un écho de la musique de la création, les représentations du personnage optimisent tout processus de création.

Conditions. Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 9 en Représentation.

Avantage. Si le personnage chante ou effectue quelque représentation dans le cadre de l'incantation d'un sort d'invocation (création), la durée du sort est doublée (comme si le don Extension de durée était appliqué, sans augmenter le niveau effectif ou le temps d'incantation du sort). Les sorts présentant une durée instantanée ne sont pas affectés. Selon le même principe, si le personnage exprime son art dans le cadre de l'utilisation de la compétence Artisanat, il reçoit un bonus de sainteté de +4 à son test d'Artisanat.

Spécial. Chaque recours à ce pouvoir correspond à une utilisation quotidienne de musique de barde.

Superficiel

MUSIQUE DE CROISSANCE [GÉNÉRAL]

La musique du personnage revigore les animaux et les créatures de type plante.

Conditions. Aptitude de musique de barde, degré de maîtrise de 12 en Représentation.

Avantage. Par son chant ou sa musique, le personnage confère un bonus d'altération de +4 aux valeurs de Force et de Constitution de toutes les créatures du type animal ou plante dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Ce bonus reste actif tant que le personnage prolonge la mélodie.

Spécial. Chaque recours à ce pouvoir correspond à une utilisation quotidienne de musique de barde.

Mineur



PARTISAN DU SORBIER [GÉNÉRAL]

Le personnage a été formé selon la tradition des Partisans du Sorbier, si bien qu'il se voit comme l'un des justiciers de la nature. Il considère l'usage de la magie profane comme un acte mauvais et contre-nature.



Majeur

Condition. Faculté de lancer spontanément un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Avantage. La durée des sorts de *convocation d'alliés naturels* du personnage est doublée. Par ailleurs, les créatures convoquées par ces sorts reçoivent un bonus de chance de +3 à leurs jets d'attaque.

PEAU DE BÊTE RENFORCÉE [FÉRAL]

La marque férale du personnage est améliorée.

Condition. Féral présentant la marque de peau de bête.

Avantage. En état de sauvagerie, le bonus d'armure naturelle du personnage passe à +4.

Normal. Sans ce don, la peau de bête du féral lui confère un bonus d'armure naturelle de +2 seulement.

Sibérys

PISTAGE URBAIN [GÉNÉRAL]

Le personnage peut retrouver la trace de personnes disparues ou recherchées au sein de villages et villes.

Avantage. Retrouver la trace d'un individu ou le suivre pendant 1 heure exige un test de Renseignements. Le personnage doit tenter un nouveau test de Renseignements pour chaque heure de traque, ainsi qu'à chaque fois que des difficultés nouvelles se présentent (parce que la piste change de zone ou de ville, par exemple).

Le DD du test et le nombre de tests nécessaires pour traquer la proie dépendent de la taille de l'agglomération et de certaines conditions.

Taille de l'agglomération [1]	DD de Renseignements	Tests nécessaires
Lieu-dit, hameau ou village	5	1d3
Bourg ou ville importante	10	1d4+1
Grande ville ou cité	15	2d4
Métropole	20	2d4+2

1 : cf. page 137 du *Guide du Maître*.

Condition	Modificateur au DD
Par tranche de 3 créatures présentes dans le groupe poursuivi	–1
Par journée écoulée depuis la disparition du groupe	+1
Le groupe traqué prend des précautions pour ne pas attirer l'attention	+5
Le groupe traqué est composé exclusivement d'individus de la race dominante de la communauté [1]	+2
Le groupe traqué est composé d'individus qui ne sont ni de la race dominante ni de la race secondaire de la communauté [1]	–2

1 : cf. page 139 du *Guide du Maître*.

Si le personnage manque un test de Renseignements, il pourra en tenter un nouveau après 1 heure d'enquête. Il vaut mieux que le MD détermine le nombre de tests exigés en secret, de manière à ce que le joueur ne sache pas exactement combien de temps va lui prendre la tâche.

Normal. Un personnage qui ne dispose pas de ce don peut recourir à la compétence Renseignements pour obtenir des informations sur un individu donné, mais chaque test nécessite 1d4+1 heures et ne permet pas de réellement suivre sa piste.

Spécial. Un personnage présentant un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) reçoit un bonus de +2 à ses tests de Renseignements rentrant dans le cadre de l'utilisation de ce don.

Il est possible de diminuer le temps requis par test de Renseignements de moitié (soit 30 minutes par test au lieu d'une heure), au prix d'un malus de –5.

PRÉSERVATION FÉRALE [FÉRAL]

Puisant dans son héritage féral, le personnage a appris à ignorer une partie des dégâts infligés par les attaques.

Conditions. Féral, deux autres dons de féral.

Avantage. En état de sauvagerie, le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 2/argent.

PRÉSERVATION FÉRALE SUPRÊME [FÉRAL]

En creusant dans les profondeurs de son héritage féral, le personnage a développé la capacité de se protéger contre une partie des dégâts occasionnés par la plupart des attaques.

Conditions. Féral, Préservation férale, trois autres dons de féral.

Avantage. En état de sauvagerie, la réduction des dégâts du personnage passe à RD (4/argent).

RAGE DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage fait appel à la puissance de son totem draconique pour intensifier sa rage de berserker.

Conditions. Bonus de base à l'attaque de +4, Totem draconique, pouvoir de rage de berserker ou de frénésie, Argonesse comme région d'origine.

Avantage. Quand le personnage entre en rage ou en frénésie, son bonus d'armure naturelle augmente de +2.

De plus, pendant la durée de la rage de berserker ou de la frénésie, sa résistance au type d'énergie destructive associé à son totem draconique augmente de 10, pour un total de 15.

RECHERCHES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut profiter de ses compétences de Connaissances pour puiser des renseignements dans les livres, les parchemins et toutes sortes de documents archivant des faits ou des chiffres.

Avantage. Ce don permet d'étendre les possibilités offertes par les compétences de Connaissances. Le personnage peut recourir à une compétence de Connaissances pour parcourir une bibliothèque, les dossiers d'un bureau, les archives d'un chroniqueur ou la salle des registres d'une église, dans le but d'en tirer des renseignements. Il est impératif que le personnage pratique les langues dans lesquelles sont écrits les textes pour pouvoir les consulter.

Se renseigner sur un sujet. S'il dispose de suffisamment de temps (généralement 1d4 heures, bien que le MD puisse augmenter cette durée en fonction de la somme d'informations parcourues) et réussit un test de compétence de DD 10, le personnage peut acquérir une compréhension globale de la question étudiée. Il faut bien entendu pour cela que le sujet soit traité parmi les documents disponibles. Plus le résultat du test est élevé, meilleurs et plus détaillés seront les renseignements (tout en restant dans les limites de ce que peuvent offrir les archives à disposition).

Si le personnage désire trouver un renseignement spécifique sur un sujet particulier, il doit d'abord trouver une bibliothèque qui dispose de volumes en rapport avec la question. La qualité de la bibliothèque ou du recueil consulté est susceptible d'octroyer un bonus de circonstances au test de Connaissances associé à la recherche.

Les bibliothèques non spécialisées, comme celles que l'on trouve dans certains foyers cossus, dans les petites églises ou dans la plupart des bourgs, abritent des renseignements d'ordre général dans bon nombre de domaines et confèrent un bonus de circonstances de +1.

Une bibliothèque spécialisée, comme celles que détiennent les églises et les organisations qui se consacrent à certaines questions, confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Connaissances en rapport avec la question concernée.

Les archives étendues sont plus difficiles à trouver, mais elles octroient un bonus de circonstances de +4. Ce genre de source d'informations se trouve dans les églises importantes, dans certaines grandes villes, au sein de quelques organisations et institutions, à l'université Morgrave, ainsi que dans les agences de chroniqueurs les plus influentes.

Les collections exhaustives sont encore plus rares et difficiles d'accès. Elles confèrent un bonus de circonstances de +6. On les trouve au sein de quelques enclaves de maisons à dracogramme, dans une ou deux bibliothèques royales et dans celle de Korranberg.

Analyser des registres. Examiner des ouvrages ou des registres pour se faire une idée de leur contenu exige du temps, des compétences et un peu de chance. Le personnage a trouvé une pile de gros volumes dans le laboratoire de l'alchimiste ? Découvert les registres du

seigneur du crime dans sa cachette ? Ou localisé les fichiers liés aux impôts collectés en ville ? S'il veut avoir la moindre notion des informations contenues et savoir s'il pourra s'en servir, il lui faudra réussir un test de recherches en sélectionnant la compétence de Connaissances la plus appropriée. Le DD dépend alors de la complexité du codage ou du système de fichiers utilisé.

Complexité des données	DD de Connaissances	Temps exigé
Rudimentaire	10	1d4 heures
Simple	15	1d4+1 heures
Modérée	20	1d4+2 heures
Complexe	30	1d4+4 heures

Si le test est réussi, plus le résultat est élevé, plus les renseignements glanés seront pertinents et complets. Si le personnage recherche un fait, une date, une carte ou quelque autre renseignement spécifique, le MD pourra augmenter le DD du test d'une valeur allant de +5 à +15.

Le personnage peut retenter un test de Connaissances entrant dans le cadre de telles recherches, mais il ne trouvera rien de plus si la source d'information qu'il consulte ne recèle pas les données qui l'intéressent. Il est possible de faire 10 ou de faire 20 dans le cadre d'un test de Connaissances pour se renseigner sur un sujet ou analyser des registres. Cette utilisation de la compétence Connaissances exige un minimum de 1d4 heures.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS SUPÉRIEURE [FORGELIER]

Le personnage acquiert une réduction des dégâts ou renforce celle dont il bénéficiait déjà.

Condition. Forgelier.

Avantage. Le personnage acquiert une réduction des dégâts de 1/adamantium ou augmente sa réduction des dégâts existante de 1 point.

Spécial. Si le personnage dispose du don Corps d'adamantium, il peut sélectionner ce don plusieurs fois.

RENVOI DES ABERRATIONS [GÉNÉRAL]

La formation de Sentinelle du Seuil du personnage lui permet de repousser les aberrations.

Conditions. Druide de niveau 3, Initié des Sentinelles du Seuil.

Avantage. Le personnage peut empêcher les aberrations de s'approcher de lui. Pour ce faire, il effectue un test de Charisme et consulte la Table 8–10 : renvoi des morts-vivants, page 159 du *Manuel des Joueurs*, en prenant son niveau de druide pour déterminer les dés de vie de l'aberration la plus puissante qu'il peut affecter. Ce pouvoir n'agit que sur les aberrations situées dans un rayon de 18 mètres autour du personnage, qui lance alors 2d6 auxquels il ajoute la somme de son niveau de druide et de son modificateur de Cha pour déterminer l'efficacité de son renvoi.

Une aberration affectée par le pouvoir doit rester à l'écart du personnage tant que celui-ci garde sa concentration. Les actions de la créature ne sont pour le reste pas limitées. Elle peut s'attaquer à d'autres créatures, recourir à ses pouvoirs surnaturels ou magiques et même attaquer le personnage avec une arme à distance. Si le personnage s'en rapproche, rien ne se passe et la créature n'est pas obligée de reculer. Elle est même libre d'attaquer le personnage au corps à corps s'il se trouve à portée. Si une aberration repoussée s'éloigne du personnage, elle ne pourra pas revenir vers lui tant qu'il garde sa concentration.

Le personnage peut recourir quotidiennement à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Cha. Le don Emprise sur les morts-vivants permet d'augmenter ce nombre en conséquence.

Superficiel

SAUVAGERIE RÉPARATRICE [FÉRAL]

Lorsqu'il sort d'un état de sauvagerie, les blessures du personnage se referment partiellement.

Conditions. Féral, Constitution 13.

Avantage. À la fin d'une période de sauvagerie, le personnage récupère immédiatement un nombre de points de vie égal à son niveau global. Cet avantage n'est pas applicable dans le cas d'un personnage qui meurt (se retrouve à –10 pv ou moins) avant que sa sauvagerie ne prenne fin.



Mineur

SOCIÉTAIRE INFLUENT [GÉNÉRAL]

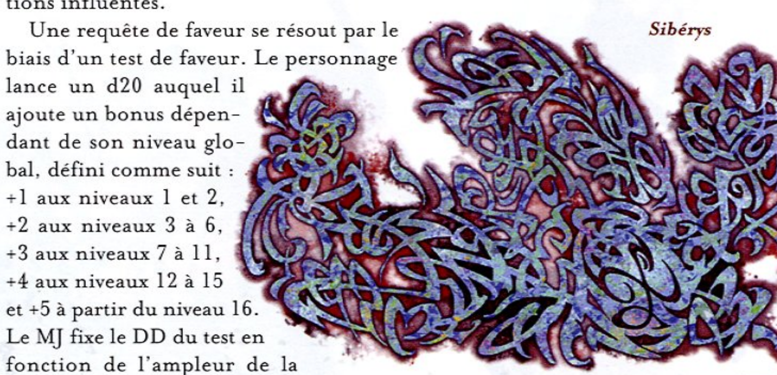
Le personnage appartient à l'une des maisons marchandes à dracogramme, au sein de laquelle il jouit d'une influence certaine.

Condition. Membre de la race et de la maison à dracogramme en question.

Avantage. La famille du personnage est très influente et puissante, si bien qu'il a le privilège de pouvoir demander des faveurs à d'autres membres de sa maison et à leurs multiples relations. Par le biais d'un test de faveur (voir plus loin), le personnage peut faire appel à des contacts pour récupérer de précieux renseignements sans devoir subir les pertes de temps et autres soucis occasionnés par les tests de Renseignements. Les faveurs peuvent également servir à bénéficier d'un prêt de matériel ou de documents auprès de relations influentes.

Majeur

Une requête de faveur se résout par le biais d'un test de faveur. Le personnage lance un d20 auquel il ajoute un bonus dépendant de son niveau global, défini comme suit : +1 aux niveaux 1 et 2, +2 aux niveaux 3 à 6, +3 aux niveaux 7 à 11, +4 aux niveaux 12 à 15 et +5 à partir du niveau 16. Le MJ fixe le DD du test en fonction de l'ampleur de la



Sibérys

requête, ce qui peut aller de 10, pour une faveur très raisonnable, jusqu'à 25, dans le cas d'une faveur particulièrement périlleuse, chère ou illégale. Il n'est pas possible de « faire 10 » ou de « faire 20 » à ce test. De même on ne peut bénéficier d'une nouvelle tentative pour une même faveur (ou une faveur presque identique). La fonction des faveurs est de faire avancer l'intrigue de l'aventure. Une faveur visant à éviter l'intrigue ne saura en aucun cas être accordée au personnage, quel que soit le résultat du test de faveur.

Le personnage peut solliciter une telle faveur un nombre de fois par semaine égal à la moitié de son niveau global, arrondie à l'inférieur (minimum de 1). En aucun cas, il ne pourra demander plus d'une faveur au même contact et dans la même semaine. Ainsi, un personnage de niveau 7 peut solliciter jusqu'à trois faveurs par semaine, mais chaque requête doit s'adresser à une relation différente, parmi celles qui sont associées avec sa maison marchande.

Le MD fera en sorte de surveiller de près le recours aux faveurs pour s'assurer que personne n'abuse de ce pouvoir. La réussite ou l'échec d'une mission ne doit pas dépendre de l'utilisation des faveurs et ces requêtes ne sont pas censées remplacer une bonne interprétation des personnages ou même les autres compétences. Le MD est parfaitement en droit de rejeter toute requête de faveur qu'il estime néfaste à sa campagne.

SURSAUT HÉROÏQUE [GÉNÉRAL]

En dépensant 2 points d'action, le personnage peut effectuer une action supplémentaire au cours du round.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +3.

Avantage. Le personnage dépense 2 points d'action et peut effectuer une action de mouvement ou une action simple dans le round, soit avant, soit après ses actions habituelles.

TOTEM BESTIAL [GÉNÉRAL]

Selon la tradition druidique de son peuple, le personnage reconnaît une créature magique comme son totem, c'est-à-dire son protecteur et la source de sa force.

Conditions. Aptitude d'empathie sauvage.

Avantage. Le personnage choisit l'une des créatures magiques de la table ci-dessous. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre le type d'attaque indiquée, grâce à la protection apportée par le lien étroit qu'il entretient avec la créature magique représentée par son totem.

Créature magique	Type d'attaque
Bête éclipsante	Sorts ciblés
Chimère	Souffles
Gorgone	Pétrification
Krenshar	Effets de terreur
Licorne	Poison
Loup arctique	Froid
Sécréteur	Acide
Yrthak	Son

TOTEM DRACONIQUE [GÉNÉRAL]

En tant que fier guerrier des tribus barbares d'Argonesse et de Sérène, le personnage reconnaît l'un des dragons véritables comme son totem, c'est-à-dire comme protecteur et source de sa force.



Sursaut héroïque

Conditions. Bonus de base à l'attaque de +1, Argonesse ou Sérène comme région d'origine.

Avantage. Le personnage choisit un type de dragon véritable qui devient son totem. Il reçoit alors une résistance de 5 points contre le type d'énergie destructive associée au dragon.

Dragon	Énergie destructive	Dragon	Énergie destructive
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Électricité	Rouge	Feu
Bronze	Électricité	Vert	Acide

Les dracogrammes

La magie n'est autre que le fluide vital d'Éberron, qu'elle encercle comme l'anneau de Sibérys et dont elle imbibe la terre depuis la moelle de Khyber. La manifestation la plus évidente de cette magie omniprésente est probablement l'apparition de dracogrammes chez les sept races communes du Khorvaire. Les dracogrammes se présentent sous la forme de motifs complexes sur la peau. Plus élaborés et colorés que des taches de naissance et bien plus remarquables qu'un quelconque tatouage, ils procurent aussi à leur porteur des pouvoirs magiques innés. Il existe douze formes de dracogramme, chacune étant associée à un certain nombre de manifestations étroitement liées. Un treizième dracogramme, celui de la Mort, s'est perdu au fil de l'histoire et aucune créature vivante d'Éberron ne le porte.

Pour porter un dracogramme, un personnage doit posséder le don Dracogramme superficiel. Il peut renforcer la puissance de son dracogramme en sélectionnant les dons Dracogramme mineur et Dracogramme majeur, ainsi qu'en prenant des niveaux dans la classe de prestige de légataire de dracogramme. En outre, le don Dracogramme singulier et la classe de prestige d'héritier de Sibérys confèrent d'autres pouvoirs liés aux dracogrammes.

Quand il s'en sert, le dracogramme d'un personnage est tiède au contact. Une fois que tous ses pouvoirs magiques ont été employés pour la journée, le dracogramme devient encore plus chaud et le personnage doit le laisser refroidir avant de pouvoir à nouveau puiser dans son énergie.

Les descriptions des dracogrammes qui suivent sont présentées sous le format suivant :

Nom du dracogramme

La description de chaque dracogramme débute par un résumé de ses pouvoirs et de son influence.

Maison. Chaque dracogramme apparaît chez les membres d'une grande famille (ou, dans le cas du dracogramme de l'Ombre, de deux familles). Cela ne signifie aucunement que tous les membres de ces maisons portent un dracogramme, mais plutôt

Dracogrammes

Dracogramme	Maison	Race	Influence
Création	Cannith	Humains	Guilde des rétameurs, guilde des bâtisseurs
Découverte	Tharashk	Demi-orques, humains	Guilde des découvreurs
Détection	Médani	Demi-elfes	Guilde des guetteurs
Dressage	Vadalis	Humains	Guilde des dresseurs
Écriture	Sivis	Gnomes	Guilde des notaires, guilde des orateurs
Garde	Kundarak	Nains	Guilde des banquiers, guide des gardiens
Guérison	Jorasco	Halfelins	Guilde des guérisseurs
Hospitalité	Ghallanda	Halfelins	Guilde des hôteliers
Ombre	Phiarlane	Elfes	Guilde des amuseurs et des artisans
	Thuranni	Elfes	Réseau de l'ombre
Passage	Orienne	Humains	Guilde des coursiers, guilde des transports
Sentinelle	Dénéith	Humains	Guilde des lames franches, guilde des défenseurs
Tempête	Lyrandar	Demi-elfes	Guilde des charpentiers du vent, guilde des faiseurs de pluie

qu'il est très rare qu'une personne non reconnue comme faisant partie de l'une de ces familles porte un dracogramme (ces cas résultant d'ailleurs de quelque indiscrétion commise par un rejeton de second ordre de la maison). Chaque maison est spécialisée dans un métier ou un domaine pour lequel le dracogramme donne un avantage certain aux membres de la famille et contrôle les guildes qui régissent le commerce de son secteur de prédilection. Chaque famille est composée d'un mélange de membres portant le dracogramme et d'autres qui ne le portent pas, car les dracogrammes se manifestent de manière capricieuse, y compris chez ceux qui sont susceptibles de les porter. Les guildes emploient aussi bien des individus porteurs de dracogramme que des personnes vierges de ces distinctions, qu'il s'agisse de membres de la famille ou de serviteurs indépendants. Les porteurs de dracogramme mettent leurs fonctions magiques spécialisées au service de la maison, tandis que les non porteurs s'occupent des aspects plus ordinaires des affaires de la famille. C'est ainsi que des membres porteurs et non porteurs de la guilde des charpentiers du vent, contrôlée par la maison Lyrandar, travaillent à bord des navires. Les quelques porteurs de dracogramme occupent les postes importants et produisent les vents qui alimentent les navires, tandis que la masse des non porteurs remplit les autres fonctions d'équipage à bord des vaisseaux.

Le Chapitre 8 : organisations, aborde les maisons à dracogramme dans le détail.

Personnages débutants et maisons à dracogramme

Il est tout à fait possible d'appartenir à l'une des maisons à dracogramme sans disposer du don Sociétaire influent ou d'un don de dracogramme (superficiel, mineur ou majeur). C'est d'ailleurs le cas de nombreux PNJ. Ces dons illustrent en fait un réel pouvoir ou une influence au sein de la maison ou la faculté de manifester un véritable dracogramme.

Votre MD est en droit d'exiger que vous rattachiez votre personnage à l'une des maisons au moment de sa création, même si vous n'avez aucun don de dracogramme, ni Sociétaire influent, au niveau 1. La fortune lui souriant, votre personnage pourra par la suite bénéficier d'un statut plus appréciable au sein de sa maison, ce qui lui donnera la possibilité de demander des faveurs. D'un autre côté, on peut aussi imaginer un personnage qui ne découvre son lien avec une maison que sur le tard, voire au moment même où se manifeste un dracogramme jusque là somnolent.

Dracogrammes. Chaque dracogramme se présente sous trois aspects de puissance croissante et confère un unique pouvoir magique aux personnages qui le portent.

Si plus d'un pouvoir magique est mentionné dans la description d'un dracogramme, le personnage doit en sélectionner un, qu'il possédera ensuite de manière permanente. Toute personne qui porte un dracogramme superficiel reçoit également un bonus pour un certain type de test de compétence, avantage qui s'ajoute au pouvoir magique du dracogramme. Un personnage porteur de dracogramme peut recourir un certain nombre de fois par jour au pouvoir magique du dracogramme. Le pouvoir agit comme s'il était lancé par un ensorceleur dont le niveau de lanceur de sorts est égal à ce qui est indiqué dans les descriptions des dons de dracogramme détaillés plus tôt dans ce chapitre. Chaque fois qu'un aspect plus puissant d'un dracogramme magique est conféré, il se cumule avec les aspects précédents, plus faibles, si bien qu'un dracogramme mineur conserve les pouvoirs d'un dracogramme superficiel et qu'un dracogramme majeur garde les avantages des pouvoirs des dracogrammes superficiel et mineur associés.

DRACOGRAMME DE LA CRÉATION

Le dracogramme de la Création octroie le pouvoir de réparer et fabriquer des biens matériels.

Maison. Les humains de la maison Cannith ont le privilège du dracogramme de la Création. Les membres de leur guilde des rétameurs voyagent souvent autant que des bohémiens, faisant escale dans les villages pour réparer les objets des autochtones. La maison Cannith contrôle également la guilde des bâtisseurs, qui compte parmi ses membres des porteurs de dracogrammes mineurs et majeurs, capables de créer de nouveaux objets en plus de pouvoir en réparer d'anciens.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Cannith sont des artisans prospères et, moins souvent, de simples rétameurs ambulants.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Création confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de la Création : *réparation* 2/jour, *réparation de dégâts légers* E 1/jour ou *réparation intégrale* 1/jour ; bonus de +2 aux tests d'Artisanat.

Dracogramme mineur de la Création : *création mineure* 1/jour ou *réparation de dégâts importants* E 1/jour.

Dracogramme majeur de la Création : *création majeure* 1/jour ou *fabrication* 1/jour.

E : nouveau sort détaillé dans le Chapitre 5 : magie.

DRACOGRAMME DE LA DÉCOUVERTE

Le dracogramme de la Découverte octroie des pouvoirs en rapport avec la localisation de créatures et d'objets, si bien que ceux qui le portent font souvent d'excellents enquêteurs ou chasseurs de primes. De plus, les membres de la guilde des découvreurs remplissent un rôle essentiel dans la localisation et la vente des dracolithes auprès des guildes capables de les harmoniser.

Maison. La maison Tharashk est une famille de demi-orques et d'humains, issue des contrées qui encadrent les marches de l'ombre. Elle contrôle la guilde des découvreurs, composée d'enquêteurs indépendants, de quelques représentants de la loi, d'explorateurs mercenaires et de prospecteurs de dracolithes. La guilde des découvreurs concentre ses efforts sur le Khorvaire occidental, où le secteur lucratif de la recherche de dracolithes s'avère plus que prospère. On trouve néanmoins des membres de cette guilde dans toutes les villes et cités d'importance.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison assistent leurs cousins porteurs de dracogramme dans tous les domaines. Ils offrent de menus services d'investigation et participent aux expéditions de prospection de dracolithes.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Découverte confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de la Découverte : *identification* 1/jour, *localisation d'objet* 1/jour ou *repérage* 2/jour ; bonus de +2 aux tests de Fouille.

Dracogramme mineur de la Découverte : *localisation de créature* 1/jour ou *main du berger* 1/jour.

Dracogramme majeur de la Découverte : *orientation* 1/jour.

DRACOGRAMME DE LA DÉTECTION

Le dracogramme de la Détection confère des pouvoirs qui permettent à son porteur de déceler les menaces environnantes, allant de la nourriture empoisonnée aux yeux indiscrets.

Maison. Les demi-elfes de la maison Médani sont les garants du dracogramme de la Détection. Cette maison, qui fait partie des plus récentes des familles à dracogramme, est devenue maison mercantile à la suite de la Guerre des Dracogrammes, qui prit fin il y a quinze siècles. En dépit du fait qu'ils sont apparus comme une maison marchande établie pendant toutes ces années, certaines des familles les plus anciennes considèrent toujours les Médani comme une famille de parvenus. Peu soucieuse des opinions de ses pairs, la maison Médani contrôle la guilde des guetteurs, qui propose des services de protection rapprochée. Cette maison a vu le jour en Brélande et poursuit ses efforts dans la partie centrale du Khorvaire.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Médani officient comme éclaireurs, gardes et autres fonctions du même ordre.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Détection confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de la Détection : *détection de la magie* 2/jour ou *détection du poison* 2/jour ; bonus de +2 aux tests de Détection.

Dracogramme mineur de la Détection : *détection de la scrutation* 1/jour ou *détection de l'invisibilité* 1/jour.

Dracogramme majeur de la Détection : *vision lucide* 1/jour.

DRACOGRAMME DU DRESSAGE

Le dracogramme du Dressage confère des pouvoirs liés aux soins et au contrôle des animaux.

Maison. Les humains de la maison Vadalis sont les garants du dracogramme du Dressage. Leur guilde des dresseurs a la main mise sur tout ce qui concerne l'élevage et la vente de bétail à travers le Khorvaire. Bien que les elfes du Valénar se constituent la réputation d'éleveurs des meilleurs chevaux de tout le Khorvaire, leurs montures restent rares et hors de prix, alors que la maison Vadalis est capable de fournir des chevaux robustes, fidèles et abordables.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Vadalis officient comme dresseurs d'animaux, éleveurs, commissaires priseurs, gérants d'étable, conducteurs d'attelage et cochers.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme du Dressage confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel du Dressage : *apaisement des animaux* 1/jour, *charme-animal* 1/jour ou *communication avec les animaux* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Dressage.

Dracogramme mineur du Dressage : *domination d'animal* 1/jour ou *morsure magique suprême* 1/jour.

Dracogramme majeur du Dressage : *convocation d'alliés naturels V* 1/jour ou *croissance animale* 1/jour.

DRACOGRAMME DE L'ÉCRITURE

Le dracogramme de l'Écriture confère des pouvoirs liés à la communication et l'écriture. Ceux qui le portent se spécialisent dans la magie de l'écrit, officiant comme diplomates et traducteurs ou favorisant la communication à longue distance.

Maison. Les gnomes de la maison Sivis ont le privilège du dracogramme de l'Écriture. Cette famille contrôle la guilde des orateurs, qui propose des services de traduction et de médiation, mais peut également permettre les interactions lointaines et instantanées entre plusieurs personnes par le biais de *communication à distance*. La maison Sivis gère également la guilde des notaires, qui emploie *signature magique* pour authentifier les documents légaux et travaux similaires. Cette guilde prépare en outre des documents sécurisés à l'attention de destinataires spécifiques grâce à *texte illusoire* et propose des services de retranscription et de duplication. La maison Sivis est originaire du Zilargo et s'est développée en même temps que les gnomes à travers les Cinq Nations. En général, la maison évite d'opérer dans les régions où les gnomes se font rares.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Sivis officient comme médiateurs, scribes, messagers, intermédiaires et parfois diplomates.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de l'Écriture confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de l'Écriture : *compréhension des langages* 1/jour, *signature magique* 2/jour ou *vent de murmures* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Décryptage.

Dracogramme mineur de l'Écriture : *don des langues* 1/jour, *page secrète* 1/jour ou *texte illusoire* 1/jour.

Dracogramme majeur de l'Écriture : *communication à distance* 1/jour (une description fournie par le client suffit à rendre le porteur familier avec le destinataire).

DRACOGRAMME DE GARDE

Le dracogramme de Garde garde les sites des intrus et les objets du vol.

Maison. Les nains de la maison Kundarak sont les garants du dracogramme de Garde. Ils contrôlent la guilde des gardiens, spécialisée dans la sécurité commerciale et des biens précieux. La maison Kundarak est originaire des bastions de Mror, mais elle est désormais représentée dans de nombreuses villes et cités du Khorvaire.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Kundarak travaillent comme consultants en sécurité et se spécialisent souvent dans la confection de pièges. Ils sont également chargés des opérations courantes dans les banques de la guilde

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de Garde confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de Garde : *alarme* 1/jour, *détection faussée* 1/jour, *piège à feu* 1/jour ou *verrou du mage* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Fouille.

Dracogramme mineur de Garde : *antidétection* 1/jour, *glyphe de garde* 1/jour ou *runes explosives* 1/jour.

Dracogramme majeur de Garde : *chien de garde de Mordenkainen* 1/jour, *défense magique* 1/jour ou *glyphe de garde suprême* 1/jour.

DRACOGRAMME DE LA GUÉRISON

Le dracogramme de la Guérison octroie des pouvoirs curatifs.

Maison. Les halfelins de la maison Jorasco ont le privilège du dracogramme de la Guérison et gèrent la guilde des guérisseurs, qui s'occupe de tout ce qui concerne les soins, aussi bien magiques qu'ordinaires. Dans le Khorvaire, une personne blessée ou malade ira bien plus souvent chercher assistance auprès de la guilde des guérisseurs que dans n'importe quel temple. De fait, la plupart des temples n'offrent aucun service curatif, même s'ils n'oublient pas de soigner leurs propres champions et fidèles quand cela est nécessaire.

Superficiel

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Jorasco sont des experts dans l'art de la médecine, ainsi que dans certains domaines, comme l'alchimie ou l'herboristerie.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Guérison confèrent les avantages suivants :

Mineur

Dracogramme superficiel de la Guérison : *restauration partielle* 1/jour ou *soins légers* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Premiers secours.

Dracogramme mineur de la Guérison : *guérison des maladies* 1/jour, *neutralisation du poison* 1/jour, *restauration* 1/jour ou *soins importants* 1/jour.

Dracogramme majeur de la Guérison : *guérison suprême* 1/jour.



DRACOGRAMME DE L'HOSPITALITÉ

Le dracogramme de l'Hospitalité confère des pouvoirs liés au gîte et au couvert.

Majeur

Maison. Les halfelins de la maison Ghallandra sont les garants du dracogramme de l'Hospitalité, ce qui reste essentiel dans la culture nomade de cette race. La maison est à la tête de la guilde des hôteliers, présente dans toutes les villes de taille du Khorvaire et dont les membres comptent des gérants d'auberge, des chefs cuisiniers et des restaurateurs. Bien que la guilde ne contrôle pas toutes les auberges et établissements culinaires du Khorvaire, c'est elle qui décide des règles et procède aux inspections pour tout ce qui concerne l'hôtellerie et la restauration.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Ghallanda gèrent quelques-uns des meilleurs hôtels et restaurants du Khorvaire.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de l'Hospitalité confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de l'Hospitalité : *prestidigitation* 2/jour, *purification de nourriture et d'eau* 2/jour ou *serviteur invisible* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Diplomatie.



Sibérys

Dracogramme mineur de l'Hospitalité : *création de nourriture et d'eau* 1/jour ou *refuge de Léomund* 1/jour.

Dracogramme majeur de l'Hospitalité : *festin des héros* 1/jour ou *manoir somptueux de Mordenkainen* 1/jour.

DRACOGRAMME DE L'OMBRE

Le dracogramme de l'Ombre confère des pouvoirs divinatoires de clairvoyance et de scrutation, ainsi que des pouvoirs illusoires visant à tromper.

Maisons. L'une des conséquences les plus inattendues et dévastatrices de la Dernière Guerre ne fut autre que le schisme de la famille qui portait le dracogramme de l'Ombre. La maison Phiarlane, famille elfe de lignée antique, avait porté ce dracogramme pendant des millénaires avant la Dernière Guerre et représentait une importante cellule de renseignements. Mais la guerre vit la vocation de la maison opposer ses propres membres, jusqu'à engendrer la formation d'une nouvelle famille : la maison Thuranni.

Les deux maisons perpétuent leur mission d'espionnage, de surveillance et autres activités de récolte de renseignements, tout en s'occupant plus officiellement des domaines marchands liés au divertissement et à l'artisanat. La guilde des amuseurs et des artisans de la maison Phiarlane est basée en Brélande et ses espions travaillent pour le compte du Thrane, de l'Aundair et de la Brélande (ou monnayent leurs informations). La maison Thuranni, basée dans les principautés de Lhazâr (tout en gardant une enclave en Brélande), contrôle le réseau de l'ombre. Ses membres s'adonnent à diverses activités d'espionnage pour le compte du Karrnath, du Droâm, du Q'barra, des princes de Lhazâr et même de l'ordre de la Griffe d'émeraude.

Les membres non porteurs de dracogramme des deux maisons travaillent comme amuseurs et artisans ayant pour mission d'accumuler des renseignements et font office d'espions et de crapules.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de l'Ombre confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de l'Ombre : *déguisement* 1/jour, *image imparfaite* 1/jour ou *ténèbres* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Renseignements.

Dracogramme mineur de l'Ombre : *clairaudience/clairvoyance* 1/jour, *convocation d'ombres* 1/jour ou *scrutation* 1/jour.

Dracogramme majeur de l'Ombre : *double illusoire* 1/jour, *œil indiscret* 1/jour ou *traversée des ombres* 1/jour.

DRACOGRAMME DU PASSAGE

Le dracogramme du Passage confère des pouvoirs magiques en rapport avec les transports et la téléportation.

Maison. Les humains de la maison Orienne sont les garants du dracogramme du Passage. Ils contrôlent la guilde des coursiers, active sur tous les continents, qui profite de ses pouvoirs pour transmettre les colis, les messages et transporter des personnes sur de longues distances et ce, de manière instantanée et pour un prix vertigineux. La maison dispose de succursales et opère à travers tout le Khorvaire, tandis que ses origines sont ancrées en Aundair. La guilde des transports de la maison contrôle les voies fulgurantes et les routes commerciales du Khorvaire central.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Orienne travaillent comme coursiers ordinaires, cantonnés la plupart du temps dans les limites d'une cité ou d'une nation.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme du Passage confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel du Passage : *bond dimensionnel* 1/jour, *monture* 1/jour ou *repli expéditif* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Survie.

Un personnage doté du pouvoir magique de *bond dimensionnel* peut se téléporter d'une distance maximale égale à 3 mètres par niveau de lanceur de sorts à chaque fois qu'il y recourt. Il est libre de se téléporter sur une distance inférieure à cette limite, tant que cela reste un multiple de 3 mètres. L'utilisation de ce pouvoir magique requiert une action simple.

Dracogramme mineur du Passage : *coursier fantôme* 1/jour ou *porte dimensionnelle* 1/jour.

Dracogramme majeur du Passage : *téléportation* 1/jour ou *vol supérieur* 1/jour.

DRACOGRAMME DE LA SENTINELLE

Le dracogramme de la Sentinelle accorde des pouvoirs protégeant les créatures contre les attaques physiques.

Maison. Les humains de la maison Dénéith sont les garants du dracogramme de la Sentinelle. Ils mettent leurs pouvoirs en œuvre au sein de la guilde des défenseurs, qui propose des services complets de garde rapprochée aux personnes importantes et fortunées. La famille produit également des officiers de police dont les juridictions s'étendent sur des nations entières. La maison Dénéith est originaire du Karrnath, mais la guilde des défenseurs agit à travers tout le Khorvaire.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Dénéith travaillent comme gardes du corps, sans bénéficier d'assistance magique.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Sentinelle confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de la Sentinelle : *armure de mage* 1/jour, *bouclier de la foi* 1/jour, *protection contre les projectiles* 1/jour ou *protection d'autrui* 1/jour ; bonus de +2 aux tests de Psychologie.

Dracogramme mineur de la Sentinelle : *globe d'invulnérabilité partielle* 1/jour ou *protection contre les énergies destructives* 1/jour.

Dracogramme majeur de la Sentinelle : *globe d'invulnérabilité* 1/jour.

DRACOGRAMME DE LA TEMPÊTE

Le dracogramme de la Tempête octroie le pouvoir de contrôler le climat, en manipulant essentiellement les nuages, le vent et la pluie. Un personnage portant cet dracogramme peut créer un crachin bref et localisé ou une pluie torrentielle, une petite brise ou un vent suffisamment puissant pour porter un navire à travers les flots.

Maison. Les demi-elfes de la maison Lyrandar ont le privilège du dracogramme de la Tempête. Leur guilde des charpentiers du vent domine le marché de l'acheminement et du transport par voie maritime et aérienne. Leur guilde des faiseurs de pluie propose ses services aux fermiers de tout le Khorvaire. On trouve ces deux guildes dans toutes les nations côtières du Khorvaire, arborant fièrement leur double héritage, la maison descendant à la fois des elfes d'Aërénal et des humains du Thrane.

Les membres non porteurs de dracogramme de la maison Lyrandar sont fermiers ou propriétaires de plantations prospères, ou encore marins à bord de navires pilotés par leurs cousins porteurs de dracogramme.

Dracogrammes. Les différents aspects du dracogramme de la Tempête confèrent les avantages suivants :

Dracogramme superficiel de la Tempête : *bourrasque* 1/jour, *endurance aux énergies destructives* 1/jour ou *nappe de brouillard* 1/jour ; bonus de +2 aux tests d'Équilibre.

Dracogramme mineur de la Tempête : *faveur des vents* 1/jour, *mur de vent* 1/jour ou *tempête de neige* 1/jour.

Un personnage recourant à *tempête de neige* peut créer, au choix, une pluie chaude ou glaciale.

Un personnage utilisant *faveur des vents* peut créer une zone limitée de vents importants (aux alentours de 45 km/h). La zone a les dimensions suivantes : 3 mètres de large, 3 mètres de haut et 30 mètres + 6 mètres par niveau de lanceur de sorts de long. Le vent souffle pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à ce qu'à ce que le personnage y mette un terme. Le personnage peut changer la direction du vent de 45 degrés en se concentrant (ce qui nécessite une action complexe).

Dracogramme majeur de la Tempête : *contrôle des vents* 1/jour ou *contrôle du climat* 1/jour.

La religion

Les peuples d'Éberron ne se reconnaissent pas dans une unique divinité tutélaire, mais préfèrent embrasser l'ensemble du panthéon de l'Église à laquelle ils adhèrent. Les fidèles de l'Ost souverain, par exemple, vénèrent généralement les neuf dieux au sein du même temple, même s'il existe des chapelles qui leur sont consacrées individuellement dans les villes de taille et les cités du Khorvaire. Ces fidèles accordent parfois une révérence particulière à l'un des dieux, généralement celui dont la sphère d'influence se rapproche le plus de leur profession ou de leur situation de vie, mais ils se considèrent tous comme des partisans loyaux de l'Ost souverain. Un paladin dévoué à Dol Arrah et un roublard qui prie Kol Korran sont adeptes de la même religion. Ils sont différents par bien des aspects, en particulier du point de vue de l'éthique et de l'alignement, mais ils ne voient pas, dans leur cas, la religion comme un critère de division.

À l'inverse, un paladin qui sert Dol Arrah et un autre qui serait au service de la Flamme d'Argent appartiennent à différentes Églises et différentes religions. Ils se rapprochent dans leurs idéaux et leur dévouement en faveur du Bien et de la Loi, et il est possible qu'ils soient amenés à souvent collaborer pour mener à bien les mêmes missions, mais il y a également de fortes chances pour qu'ils s'engagent dans des discussions sans fin, voire des polémiques orageuses au sujet de certaines questions théologiques et de leurs convictions profondes sur la nature du monde.

Races et religions. Les religions d'Éberron ne dépendent généralement pas des races. Seuls les elfes et les kalashtars sont adeptes de religions qui restent très peu pratiquées par les membres des autres races. Pour le reste, un certain nombre de religions sont partagées entre les différents peuples, accueillant prêtres et fidèles de toute race et tout type. La table *Dieux et races*, ci-dessous, résume les quelques affinités existant entre les races et les divinités, tandis que la table *Dieux et classes* indique quelles peuvent être les préférences religieuses des membres des différentes classes.

DIEUX ET RACES

Race	Dieux
Changelins	Le Voyageur ou selon la classe et l'alignement
Nains	Selon la classe et l'alignement
Elfes	La Cour d'Outre-Mort ou selon la classe et l'alignement
Gnomes	Selon la classe et l'alignement
Demi-elfes	Selon la classe et l'alignement
Demi-orques	Selon la classe et l'alignement
Halfelins	Selon la classe et l'alignement
Humains	Selon la classe et l'alignement
Kalashtars	La Voie lumineuse ou selon la classe et l'alignement
Férals	Druidisme, Balinor, Boldréi, le Voyageur ou selon la classe et l'alignement
Forgeliers	Aucun ou selon la classe et l'alignement

La Cour d'Outre-Mort



Symbole de la Cour d'Outre-Mort

Les elfes d'Aërénal vénèrent leurs morts ancestraux, qu'ils considèrent comme des dieux incarnés. Ils cherchent conseil auprès des ancêtres outre-morts et requièrent humblement leurs faveurs. À l'inverse des morts-vivants, les elfes immortels de la Cour sont animés par l'énergie positive et restent de puissants êtres d'alignement neutre bon. La Cour d'Outre-Mort est associée aux domaines du Bien, des Immortels et de la Protection. L'arme de prédilection de la Cour est le cimeterre.

La Flamme d'Argent

La divinité loyale bonne que l'on appelle Flamme d'Argent est une force abstraite et désincarnée que l'on associe étroitement à une femme autrefois humaine du nom de Tira Miron. Désormais immortelle elle-même, Tira (que l'on appelle Voix de la Flamme d'Argent) fait office d'intermédiaire entre la sainte Flamme d'Argent et les mortels qui ne pourront jamais atteindre la pureté nécessaire pour communiquer directement avec leur divinité. L'Église de la Flamme d'Argent se consacre à la protection des

DIEUX ET CLASSES

Classe	Dieux (alignement)
Âme acérée	Le Narquois (NM), Olladra (NB), la Voie lumineuse (LN), le Voyageur (CN)
Barbare	Balinor (N), le Dévoreur (NM), Dol Dorn (CB)
Barde	La Furie (NM), Olladra (NB), le Voyageur (CN)
Druide	Arawaï (NB), Balinor (N), le Dévoreur (NM), le Geôlier (NM)
Ensorceleur	Auréon (LN), l'Ombre (CM), Onatar (NB)
Façonneur	Auréon (LN), l'Ombre (CM), Onatar (NB), le Voyageur (CN)
Guerrier psychique	Auréon (LN), Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), le Narquois (NM), la Voie lumineuse (LN)
Guerrier	Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), la Flamme d'Argent (LB), le Narquois (NM)
Magicien	Auréon (LN), le Geôlier (NM), l'Ombre (CM), Onatar (NB), le Sang de Vol (NM, nécromanciens), le Voyageur (CN, illusionnistes)
Moine	Dol Dorn (CB), le Narquois (NM)
Paladin	Dol Arrah (LB), la Flamme d'Argent (LB)
Prêtre	Au choix
Prodige	La Furie (NM), le Narquois (NM), la Voie lumineuse (LN), le Voyageur (CN)
Psion	Auréon (LN), l'Ombre (CM), Onatar (NB), la Voie lumineuse (LN)
Rôdeur	Arawaï (NB), Balinor (N), le Dévoreur (NM), Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), le Geôlier (NM), le Narquois (NM)
Roublard	Le Geôlier (NM), Kol Korran (N), le Narquois (NM), Olladra (NB), le Voyageur (CN)

bonnes gens contre les forces surnaturelles du Mal, c'est pourquoi elle amène un grand nombre de paladins à servir sa cause. La Flamme d'Argent donne accès aux domaines du Bien, de l'Exorcisme, de la Loi et de la Protection. L'arme de prédilection de la Flamme d'Argent est l'arc long, le tir à l'arc étant une tradition essentielle au sein de l'église.

L'OST SOUVERAIN

L'Ost souverain est composé des dieux les plus vénérés par la population du Khorvaire. La plupart des fidèles rendent hommage à l'Ost en tant que panthéon, priant les divers dieux selon les besoins de la situation. Les prêtres eux-mêmes se consacrent généralement à l'ensemble de l'Ost, plutôt que de ne servir qu'un dieu protecteur (cf. *Adhérer à un panthéon*, page 42). Pris dans son ensemble, le panthéon est considéré comme neutre bon et son arme de prédilection est l'épée longue, la lame de son champion, Dol Dorn.

Symbole de la Flamme d'Argent

Arawaï

Déesse de l'Agriculture

Divinité de la fertilité, de la flore et de l'abondance, Arawaï est neutre bonne. De nombreux druides et rôdeurs font partie de ses fidèles, ainsi que des fermiers, des marins et toute personne pour qui le climat ou la fertilité apparaît comme essentiel. On la représente généralement sous les traits d'une femme demi-elfe, parfois halfeline ou humaine et, plus rarement, sous l'aspect d'un dragon de bronze. Sœur de Balinor et du Dévoreur, et mère de la Furie (selon les textes sacrés, après avoir été violée par son infâme frère), elle s'intéresse aux domaines du Bien, du Climat, de la Flore et de la Vie. La morgenstern est son arme de prédilection.

Auréon

Dieu de la Loi et du Savoir

Auréon est le dieu loyal neutre de la connaissance et de la magie, patron de tous les lanceurs de sorts profanes, ainsi que des sages, des bibliothécaires et des scribes. Il apparaît souvent comme un gnome ou un humain dans les anciens textes, mais il est également parfois décrit sous les traits d'un majestueux dragon bleu. Il est le frère d'Onatar et l'époux de Boldréi, et demeure étrangement lié à l'Ombre. Associé aux domaines de la Connaissance, de la Loi et de la Magie, il affectionne tout particulièrement le bâton.

Balinor

Dieu des Fauves et de la Chasse

Divinité neutre de la nature, associée à la chasse et la faune, Balinor compte chasseurs, druides, barbares et rôdeurs parmi ses fidèles, car il apparaît à la fois comme un protecteur de la nature et comme un exemple du discernement dont on doit faire preuve lorsqu'il est question de puiser dans les dons de la nature pour assurer sa subsistance. Généralement représenté sous les traits d'un robuste humain ou parfois d'un rustre, mais affable, demi-orque, Balinor est plus rarement décrit comme un dragon vert à l'affût. Frère d'Arawaï et du Dévoreur, il est associé aux domaines de l'Air, de la Faune et de la Terre et la hache d'armes est son arme de prédilection.



La cité des morts en Aërénal



La cathédrale de la Flamme d'Argent

Boldréi

Déesse de la Communauté et du Foyer

Boldréi, divinité loyale bonne de la communauté, est invoquée en tant que protectrice des villages et des foyers, pour bénir les mariages et confirmer les nominations politiques. Elle est généralement décrite dans les textes anciens sous les traits d'une femme du peuple de n'importe quelle race, mais aussi parfois sous l'aspect d'un dragon de cuivre couvant un nid d'œufs. Elle est également l'épouse d'Auréon et influence les domaines du Bien, de la Communauté, de la Loi et de la Protection. La lance est son arme de prédilection.

Dol Arrah

Déesse de l'Honneur et du Sacrifice

Dol Arrah, divinité loyale bonne de l'affrontement honorable, du sacrifice personnel et de la lumière du soleil, se présente comme une pacificatrice, une planificatrice soigneuse et un stratège. Elle protège les paladins, les généraux et les diplomates qui font la guerre avec des mots. En outre, assumant sa fonction de déesse du soleil, elle porte la lumière jusque dans les lieux les plus enténébrés de ce monde. On la représente généralement sous les traits d'une femme chevalier, humaine ou demi-elfe, nimbée d'une sainte aura ou, parfois, sous la forme d'un dragon rouge perché sur un nuage. On dit d'elle qu'elle est la sœur de Dol Dorn et du Narquois. Dol Arrah est associée aux domaines du Bien, de la Guerre, de la Loi et du Soleil et la hallebarde est son arme de prédilection.

Dol Dorn

Dieu de la Force martiale

Divinité chaotique bonne de la guerre, Dol Dorn apparaît comme le parangon de la perfection physique et prône la force corporelle ainsi que l'entraînement aux armes. Il est le plus souvent représenté sous les traits d'un humain à la puissante musculature ou, parfois, d'un nain ou d'un demi-orque. Plus rarement, il prend la forme d'un dragon d'argent. On raconte qu'il serait le frère de Dol Arrah et du Narquois. Dol Dorn est associé aux domaines du Bien, du Chaos, de la Force et de la Guerre. L'épée longue est son arme de prédilection.

Kol Korran

Dieu du Commerce et de l'Opulence

Les marchands, les hommes d'affaires et les voleurs vénèrent Kol Korran, divinité neutre du commerce et de l'argent, comme le ferait toute personne fortunée ou désirant le devenir. Il est représenté sous les traits d'un gros humain jovial ou d'un nain richement vêtu. Quelques anciens portraits le montrent tel un dragon blanc étendu sur un lit de gemmes d'un bleu glacial. La légende raconte qu'il est le fils d'Olladra et Onatar et le frère jumeau du Geôlier. Il s'intéresse aux domaines du Charme, du Négoce et du Voyage. Son arme de prédilection est la masse d'armes.

Olladra

Déesse des Festins et de la Bonne fortune

Parieurs, roublards, bardes et hédonistes conjurent les faveurs d'Olladra, divinité neutre bonne de la chance et de

Symbole de l'Ost souverain

l'abondance de biens. On la représente souvent comme une jeune halfeline, parfois comme une humaine d'âge vénérable et plus occasionnellement sous la forme d'un dragon noir. Épouse d'Onatar et mère de Kol Korran et du Geôlier, Olladra est associée aux domaines du Bien, de la Chance, du Festin et de la Guérison. La faucille est son arme de prédilection.

Onatar

Dieu de la Forge et de la Création

Onatar, divinité neutre bonne des artisanats, du travail et du feu, est le protecteur des artisans et des façonneurs, des forgerons et des fondeurs, et de tous ceux dont la fonction est de fabriquer. Il est particulièrement vénéré par les nains et on le décrit d'ailleurs souvent comme un forgeron de cette race dans les textes sacrés. Il est aussi parfois représenté comme un dragon d'airain. Il compte aussi les magiciens et les psions spécialisés dans le feu parmi ses fidèles. Époux d'Olladra et père de Kol Korran et du Geôlier, Onatar veille sur les domaines du Bien, du Feu et de l'Habileté. Le marteau de guerre est son arme de prédilection.

Symbole du Sang de Vol

LE SANG DE VOL

Les personnes fascinées par la mort et les morts-vivants sont naturellement attirées par la secte du Sang de Vol. Les plus dévouées d'entre elles vénèrent une antique liche qui se présente sous le nom de Vol, Reine des Morts. Le Sang sévit depuis des temps immémoriaux, déjà présent à l'époque des balbutiements de la civilisation humaine au Khorvaire, à celle du royaume elfe d'Aërénal et même du Xen'drik, le continent des secrets. Vol et ses fidèles considèrent la non-vie comme une voie d'accès à la divinité et font appel à l'énergie négative pour contrer l'énergie positive qui alimente la Cour d'Outre-Mort. La secte reste passionnée par le sens littéral et figuré du sang ainsi que par tout ce qui concerne l'hérédité, et cherche à manipuler les lignées pour accomplir ses sinistres desseins. Vol est elle-même une puissante nécromancienne qui maîtrise tous les secrets de la création de morts-vivants. Les prêtres du Sang de Vol sont loyaux mauvais et ont accès aux domaines de la Loi, du Mal, de la Mort et de la Nécromancie. L'arme de prédilection de la secte est la dague.

Symbole des sectes du Dragon Au-Dessous

LES SECTES DU DRAGON AU-DESSOUS

Les sectes du Dragon Au-Dessous sont constituées de diverses factions religieuses fanatiques qui vénèrent la puissance des royaumes souterrains. Certaines de ces sectes cherchent à amener Khyber, le Dragon Au-Dessous, à sortir des profondeurs de la terre, tandis que d'autres frayent avec les démons invoqués depuis ces contrées souterraines. Quelques autres sont en quête d'un paradis qui se situerait dans quelque caverne oubliée des entrailles du monde et achètent leur pureté par des sacrifices de sang, pour être digne de trouver cette terre promise. Bien que peu de choses rapprochent ces sectes aliénées en dehors de leur adoration pour les pouvoirs interdits de Khyber, elles sont généralement neutres mauvaises et choisissent toutes leurs domaines parmi les suivants : Dragon Au-Dessous, Folie, Mal et Terre. Le pic de guerre lourd est leur arme de prédilection.

LE SINISTRE SEXTUMVIRAT

D'une certaine manière, on pourrait considérer le Sinistre Sextumvirat comme faisant partie du panthéon de l'Ost souverain. Il serait cependant plus juste de rappeler que ces divinités furent bannies du panthéon en raison de leurs penchants maléfiques. Les dieux du Sinistre Sextumvirat ne sont autres que les divinités tutélaires des criminels, des proscrits et des fauteurs de troubles, ainsi que de divers types de monstres. Les textes sacrés les décrivent en train de comploter contre l'Ost souverain à la moindre occasion, pour des motivations qui varient d'un dieu à l'autre. De la même manière, leurs sinistres sbires conspirent contre les fidèles de l'Ost souverain. Pris dans son ensemble, le panthéon est neutre mauvais et son arme de prédilection est le kama.

Le Dévoreur

Frère d'Arawaï et Balinor, le Dévoreur est neutre mauvais. La légende rapporte qu'il viola sa propre sœur Arawaï, qui donna alors naissance à la Furie. En tant que seigneur des eaux profondes et maître des tornades et récifs, il représente tout ce que la nature a de destructeur. Les sahuagins le vénèrent, tandis que les marins le craignent et s'efforcent de l'apaiser. On le représente sous les traits d'un humain ou d'un homme-poisson avec des algues dans les cheveux et la barbe, ou bien sous la forme d'un sahuagin, d'un énorme requin ou encore d'un dragon-tortue. Le Dévoreur est associé aux domaines du Climat, de la Destruction, de l'Eau et du Mal. Son arme de prédilection est le trident.

La Furie

Progéniture engendrée par le viol d'Arawaï par son frère le Dévoreur, la Furie est la divinité neutre mauvaise de la passion vouée à la folie. Vénérée par ceux dont la vie est consumée par la passion, elle est le plus souvent représentée sous les traits d'une demi-elfe ou parfois d'une drow. Plus occasionnellement, elle est décrite sous la forme d'un dracosire de Khyber aux allures serpentines. La Furie est associée aux domaines de la Folie, du Mal et de la Passion. Elle affectionne tout particulièrement la rapière.



Symbole du Dévoreur

Le Geôlier

Seigneur neutre mauvais de la mort et de la putréfaction, le Geôlier n'est autre que le frère jumeau de Kol Korran. Tandis que son frère représente l'acquisition de biens matériels, le Geôlier incarne l'avidité, par sa convoitise des âmes des morts. Il se terre dans les ténèbres, dans l'espoir d'intercepter les âmes égarées sur la route de Dolurrh, le Royaume des Morts. On le représente sous les traits d'un humain décharné ou obèse, sous la forme d'une liche ou d'une goule, ou parfois d'un dragon squelettique. Le Geôlier est associé aux domaines de la Déchéance, du Mal et de la Mort . La faux est son arme de prédilection.

Le Narquois

Divinité neutre mauvaise prônant la trahison au détriment de l'honneur, le Narquois a trahi Dol Arrah et Dol Dorn, respectivement sœur et frère du sinistre dieu, et a été par conséquent châtié et banni par l'Ost souverain. Combattant émérite, il compte des guerriers, roublards et moines maléfiques, ainsi que des assassins parmi ses fidèles. Ce dieu est représenté sous l'aspect d'un combattant humain présentant une peau horriblement écorchée, tandis qu'il se couvre de la chair de ses ennemis. Il est également parfois décrit comme un dragon rouge demi-fiélon. Le Narquois est associé aux domaines de la Destruction, de la Duperie, de la Guerre et du Mal. Le kama reste son arme favorite.

L'Ombre

L'Ombre, qui n'est littéralement rien d'autre que l'ombre d'Auréon, a pu acquérir sa propre indépendance vitale grâce à sa maîtrise des arts profanes. Chaotique mauvaise, elle consacre toute son énergie à la magie noire et la corruption de la nature. De nombreux magiciens et ensorceleurs maléfiques vénèrent l'Ombre, et les monstres du Droâm qui prient son nom sont également légion. Elle est souvent représentée comme une silhouette ténébreuse, mais parfois (et plus particulièrement au Droâm) plutôt sous la forme d'un dragon d'ombre. L'Ombre est associée aux domaines du Chaos, de la Magie, du Mal et de l'Ombre. Son arme de prédilection est le bâton.

Le Voyageur

Divinité la plus mystérieuse du Sinistre Sextumvirat, le Voyageur est chaotique neutre et semble n'avoir aucun lien avec les autres membres du panthéon. Maître changeur de forme, on dit de lui qu'il parcourt la lande endossant un millier de déguisements. Expert en matière de ruse et de tromperie, il prône la subtilité et les plans bien préparés. En certaines contrées, le Voyageur est connu sous le nom du Prodigue, mais le proverbe met en garde : « Méfiez-vous des présents du Voyageur. » Vénéré par les doppelgangers, les lycanthropes et un certain nombre de changelins et de férals, il est associé aux domaines du Chaos, de la Duperie, de l'Habilité et du Voyage. Le cimeterre est son arme de prédilection.

Symbole de la Voie lumineuse

LA VOIE LUMINEUSE

Les kalashtars d'Adar ne prient aucun dieu, mais ils vénèrent une force universelle d'énergie positive qu'ils appellent *il-Yannah*, ou « la Lumière Suprême ». Cette puissance est loyale neutre. La plupart des fidèles de la Voie lumineuse sont psions ou guerriers psychiques et cherchent à parfaire leur corps et leur âme par le biais de la méditation et de la communion avec cette lumière, en préparation de l'affrontement avec les forces des ténèbres et, plus particulièrement, le Rêve obscur des Inspirés du Riédra. Quelques prêtres puisent leur magie divine dans *il-Yannah* et choisissent leurs domaines parmi la Loi, la Méditation et la Protection. Leur arme de prédilection est le combat à mains nues.



Un moine dévoué au Narquois


La journée du maître enquêteur débuta comme souvent à Sharn, cité des tours : avec un cadavre.
« Urzat, regarde si le témoin est prêt à coopérer, » demanda Creilath à son garde du corps demi-orque, tandis qu'il s'agenouillait pour examiner le corps.

CHAPITRE QUATRE

CLASSES DE PRESTIGE

Les classes de prestige présentées dans ce chapitre sont spécialement conçues pour des personnages évoluant dans l'univers d'Éberron. Certaines recourent intensivement aux points d'action, d'autres mettent en valeur les capacités des races propres à Éberron et d'autres encore permettent aux personnages de développer plus en avant leurs dracogrammes.

Des personnages évoluant à Éberron peuvent tout à fait adopter les classes de prestige présentées dans le *Guide du Maître*, ainsi que des classes de prestige issues d'autres sources s'ils ont l'accord du MD. Ce chapitre n'est en aucun cas un guide exhaustif des classes de prestige disponibles dans l'univers d'Éberron, mais plutôt une sélection de celles qui restent propres à ce monde. À n'en pas douter, au fur et à mesure que le monde sera dévoilé, de nouvelles classes de prestige feront leur apparition.

Avec quelques ajustements, en particulier pour ce qui concerne le petit texte d'introduction à la classe, et avec l'autorisation de votre MD, ces classes de prestige peuvent également s'immiscer dans n'importe quelle campagne de D&D.

Les classes de prestige présentées dans ce chapitre sont résumées ci-dessous.

L'**exorciste de la Flamme d'Argent** lutte contre les forces surnaturelles du Mal.

L'**explorateur audacieux** fouille dans les ruines antiques en quête de secrets et d'aventure.

L'**héritier de Sibérys** manifeste un dracogramme d'une puissance inédite.

Le **légataire de dracogramme** est capable de puiser dans la puissance de son dracogramme avec une efficacité unique.

Le **maître enquêteur** remonte à la source des crimes et résout les mystères, dévoile les secrets et révèle les faits.

Le **maître lycanthropoïde** explore les pouvoirs de son héritage féral pour adopter une forme animale.

Le **mastodonte forgelier** est une classe qui s'adresse à tous les forgeliers qui cherchent à devenir de véritables machines à tuer.

Le **rôdeur d'Eldyn** se consacre à la protection de certaines valeurs des confins d'Eldyn.

Un exorciste de la Flamme d'Argent

RL

EXORCISTE DE LA FLAMME D'ARGENT

L'église de la Flamme d'Argent se consacre à la lutte contre les forces surnaturelles du Mal sévissant au Khorvaire. Elle tente de s'élever au-dessus des quelques conflits légués par la Dernière Guerre et concentre son énergie contre les menaces extraplanaires, comme les diables avides de possession d'âme et les démons friands de corruption. À la tête de cette guerre perpétuelle, on trouve les exorcistes de la Flamme d'Argent, héros spirituels qui canalisent la puissance de leur divinité pour repousser les Extérieurs maléfiques, bannir les esprits possédants et châtier les manifestations physiques des forces du Mal.

Les exorcistes de la Flamme d'Argent sont sélectionnés parmi les rangs des champions les plus expérimentés et dévoués de l'église, le plus souvent prêtres ou paladins. La classe de prestige attire également des personnages multiclassés prêtres/magiciens et des théurges mystiques émérites de l'église, même si la plupart d'entre eux mettent essentiellement l'accent sur les pouvoirs et sorts divins.

La majorité des exorcistes de la Flamme d'Argent joue un rôle actif à travers le continent, n'hésitant pas à se présenter en première ligne pour affronter directement le Mal. On peut aussi rencontrer quelques PNJ exorcistes à la retraite, à ce point marqués par leurs expériences, physiquement comme émotionnellement, que leur esprit navigue aux frontières de la folie.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir exorciste de la Flamme d'Argent, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être bon.

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1er niveau.

Spécial : fidèle de la Flamme d'Argent.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'exorciste de la Flamme d'Argent (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

L'EXORCISTE DE LA FLAMME D'ARGENT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Arme de l'exorciste, flamme de proscription	—
2	+2	+0	+3	+3	Arme d'argent	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+3	Châtiment du Mal (1/jour), résistance à la possession, vision dans le noir (9 m)	+1 niveau effectif
4	+4	+1	+4	+4	Arme du Bien, *détection de pensées* (à volonté)	—
5	+5	+1	+4	+4	Exorcisme d'argent	+1 niveau effectif
6	+6	+2	+5	+5	Arme de flammes, vision dans le noir (18 m)	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+5	Châtiment du Mal (2/jour)	—
8	+8	+2	+6	+6	Arme de la Loi	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+6	Arme de flammes sacrées	+1 niveau effectif
10	+10	+3	+7	+7	Flamme protectrice	—

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de l'exorciste de la Flamme d'Argent.

Armes et armures. L'exorciste de la Flamme d'Argent ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Sorts. Au niveau 2, ainsi qu'aux niveaux indiqués sur la table, l'exorciste de la Flamme d'Argent obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour sa classe de prêtre ou de paladin (s'il présente les deux classes, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre ou d'un paladin de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser les morts-vivants.

Flamme de proscription (Sur). L'exorciste de la Flamme d'Argent peut manifester la puissance mystique de sa divinité pour repousser les Extérieurs présentant de sous-type Mal. Le personnage effectue alors un test de Charisme et consulte la Table 8–10 : renvoi des morts-vivants, page 159 du *Manuel des Joueurs*, son niveau global déterminant les dés de vie de l'Extérieur le plus puissant qu'il peut affecter. Il lance alors 2d6 auxquels il ajoute la somme de son niveau dans cette classe et de son modificateur de Cha pour déterminer l'efficacité de son renvoi. Recourir conjointement à son niveau global et à son niveau de classe de cette manière augmente ses chances d'affecter un puissant Extérieur, mais réduit celles de pouvoir condamner plus d'une créature.

Un Extérieur ainsi condamné se retrouve étourdi pendant 1 round par la puissance de la Flamme d'Argent canalisée par l'exorciste. Si le niveau global de l'exorciste est au moins égal au double des dés de vie de l'Extérieur, le personnage proscrit directement la créature malfaisante dans son plan d'origine. L'exorciste peut recourir quotidiennement à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Cha.

Arme de l'exorciste (Sur). L'exorciste de la Flamme d'Argent choisit l'arme avec laquelle il va servir la mission de l'église. Le personnage doit impérativement être formé au maniement de l'arme qu'il sélectionne et il est également nécessaire qu'il la porte depuis au moins 24 heures. Tant qu'il se sert de cette arme, le personnage reçoit un bonus de sainteté de +1 aux jets d'attaque et l'arme est considérée comme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

Un exorciste de la Flamme d'Argent ne peut avoir qu'une seule arme de l'exorciste à la fois.

Arme d'argent (Ext). Dès le niveau 2, l'arme de choix de l'exorciste de la Flamme d'Argent est à la fois considérée comme magique et en argent pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

Vision dans le noir (Ext). S'il n'en était pas déjà doté, l'exorciste de la Flamme d'Argent bénéficie de la vision dans le noir (9 mètres) à partir du niveau 3. Au niveau 6, la portée de ce pouvoir passe à 18 mètres.

Résistance à la possession (Ext). Les exorcistes de la Flamme d'Argent ayant atteint le niveau 3 bénéficient d'un bonus de sainteté de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de possession (ce qui inclut le sort *possession*, le pouvoir de possession maléfique des fantômes et la possession exercée par certains fiélons). En outre, ils acquièrent un bonus de sainteté de +2 pour leurs jets de sauvegarde contre tous les sorts et effets de charme et de coercition employés par les Extérieurs et les morts-vivants maléfiques.

Châtiment du Mal (Sur). À partir du niveau 3 et une fois par jour, l'exorciste de la Flamme d'Argent peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son (éventuel) bonus de Charisme au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau d'exorciste de la Flamme d'Argent. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé. Si l'exorciste est également paladin et/ou prêtre, il ajoute les utilisations quotidiennes de cette faculté dont il dispose pour chaque classe et fait la somme de son niveau d'exorciste de la Flamme d'Argent et de son niveau de paladin et/ou de prêtre pour déterminer les dégâts supplémentaires. Par exemple, un prêtre 5/paladin 10/exorciste de la Flamme d'Argent 3 peut châtier le Mal jusqu'à quatre fois par jour (3/jour grâce à ses niveaux de paladin et 1/jour par ses niveaux d'exorciste) et inflige 18 points de dégâts supplémentaires en cas de châtiment réussi.

Arrivé au niveau 7, l'exorciste peut châtier le Mal une fois de plus par jour.

Détection de pensées (Mag). À partir du niveau 4, l'exorciste de la Flamme d'Argent peut recourir à l'équivalent du sort *détection de pensées* à volonté. Le DD associé est de 10 + niveau d'exorciste de la Flamme d'Argent + modificateur de Cha du personnage.

Arme du Bien (Sur). Dès le niveau 4, l'arme de choix de l'exorciste de la Flamme d'Argent est à la fois considérée comme magique, en argent et d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

Exorcisme d'argent (Sur). À partir du niveau 5, l'exorciste de la Flamme d'Argent reçoit un bonus de +2 aux tests de Charisme visant à expulser les esprits possédants hors des corps qu'ils habitent, ainsi qu'à tous les tests de dissipation et de niveau de lanceur de sorts visant à blesser les Extérieurs d'alignement mauvais, à les bannir ou à surmonter leur résistance à la magie. Sont inclus dans cette catégorie les tests de dissipation visant à dissiper un sort de

convocation de monstres dont le sujet est un Extérieur mauvais. En revanche, la victime de la possession reçoit également 1d6 points de dégâts sacrés lorsque l'exorciste utilise ce pouvoir.

Arme de flammes (Sur). Dès le niveau 6, l'arme de choix de l'exorciste de la Flamme d'Argent inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Arme de la Loi (Sur). À partir du niveau 8, l'arme de choix de l'exorciste de la Flamme d'Argent est à la fois considérée comme magique, en argent, d'alignement bon et d'alignement loyal pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

Arme de flammes sacrées (Sur). À partir du niveau 9, l'arme de choix de l'exorciste de la Flamme d'Argent inflige 1d6 points de dégâts sacrés supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Flamme protectrice (Sur). Arrivé au niveau 10, l'exorciste de la Flamme d'Argent peut s'envelopper d'un feu argenté par une action libre. Tant qu'il est recouvert de la flamme protectrice, le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à la classe d'armure et aux jets de sauvegarde. De plus, il acquiert une résistance à la magie de 25 contre les sorts du registre du Mal et ceux qui sont lancés par des créatures mauvaises.

Toute créature qui réussit une attaque au corps à corps contre un exorciste de la Flamme d'Argent alors que celui-ci est baigné de sa flamme protectrice doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 20 + modificateur de Cha de l'exorciste) sous peine de se retrouver aveuglée.

La flamme protectrice produit également une lumière qui éclaire vivement sur 9 mètres autour de l'exorciste et faiblement sur 18 mètres. Le personnage peut mettre un terme à ces effets à tout moment.

DAVIENNE D'ASTRESCEAUX

Davienne d'Astresceaux. Halfelin (f), prêtre 5/exorciste de la Flamme d'Argent 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille P ; DV 5d8+10 plus 5d8+10 ; pv 68 ; Init +0 ; VD 4,50 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; B.B.A +8 ; Lutte +4 ; Att *morgenstern +1 spectrale* (+11 corps à corps, 1d6+2) ou arbalète lourde (+9 distance, 1d8) ; Out *morgenstern +1 spectrale* (+11/+6 corps à corps, 1d6+2) ou arbalète lourde (+9 distance, 1d8) ; AS arme de l'exorciste (magie, argent, Bien), châtiment du Mal (1/jour), exorcisme d'argent, flamme de proscription (+2, 2d6+7, niveau 10), renvoi des morts-vivants (+4, 2d6+7, niveau 5), sorts ; Part *détection de pensées* (à volonté, DD 17), halfelin, résistance à la possession, vision dans le noir (9 m) ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +11, Vol +12 ; For 10, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +11, Connaissances (plans) +6, Connaissances (religion) +11, Déplacement silencieux –3, Escalade –3, Perception auditive +5, Saut –9 ; Arme de prédilection (morgenstern), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants.

Arme de l'exorciste (Sur). Davienne a désigné sa morgenstern comme arme de choix. Elle bénéficie donc d'un bonus de sainteté de +1 aux jets de dégâts effectués avec cette arme, qui est considérée comme d'alignement bon, magique et en argent pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Davienne peut tenter de châtier une créature maléfique dans le cadre d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, elle ajoute +2 au jet d'attaque et inflige 5 points de dégâts supplémentaires. Si elle utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Exorcisme d'argent (Sur). Voir description de la classe de prestige.

Halfelin. Les halfelins reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et un bonus racial de +1 aux jets d'attaque effectués avec les armes de jet et les frondes.

Résistance à la possession (Sur). Bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la possession, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes et coercitions exercés par les Extérieurs mauvais et les morts-vivants.

Sorts de prêtre préparés (6/6/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : niveau 0 : *assistance divine*, *détection de la magie* (×2), *lumière* (×2), *résistance* ; 1er niveau : *bénédiction*, *détection du Mal* (×2), *faveur divine*, *protection contre le Mal* D, *regain d'assurance* ; 2e niveau : *aide* D, *arme spirituelle*, *endurance de l'ours*, *résistance aux énergies destructives*, *sagesse du hibou* ; 3e niveau : *délivrance des malédictions* D, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante* (×2), *négation de l'invisibilité* ; 4e niveau : *châtiment sacré* D, *puissance divine*, *renvoi*. Niveau 8 de lanceur de sorts.

D : sorts de domaine. Domaines : Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Exorcisme (expulse les esprits possédants hors des corps habités, cf. page 106).

Possessions : *cotte de mailles +2*, *morgenstern +1 spectrale*, symbole sacré en acier ignifié, arbalète lourde et 20 carreaux, *rondache en acier +1*, parchemins (*lumière brûlante*, *restauration partielle*), *potion de bouclier de la foi +5*, papiers d'identité.

EXPLORATEUR AUDACIEUX

Les antiques profondeurs de Sharn, les jungles impénétrables du Q'barra, les plaines rocailleuses et hurlantes des désolations démoniaques et les ruines cyclopéennes du Xen'drik sont autant de sites dans lesquels l'explorateur audacieux évolue comme un poisson dans l'eau. Qu'ils soient motivés par la soif de connaissances liées aux civilisations anciennes d'Éberron, le désir de connaître des secrets perdus d'une puissance magique considérable ou simplement par l'appât du gain, les explorateurs audacieux s'exposent à d'immenses périls pour arriver à leurs fins et semblent parvenir à en réchapper en un seul morceau, le plus souvent in extremis. L'explorateur audacieux n'est rien de moins que le héros modèle d'Éberron : courageux, débrouillard, déterminé et, bien sûr, chanceux.

C'est son utilisation des points d'action qui caractérise avant tout l'explorateur audacieux. Il acquiert davantage de points d'action que n'importe quel autre personnage et accède à des dons supplémentaires franchement tournés vers les actes héroïques pour l'aider à employer ses points d'action de la manière la plus épique qui soit. Quelle que soit sa classe d'origine, tout personnage pourra prétendre à devenir explorateur audacieux, même si les roublards sont plus enclins que les autres à s'engager dans cette classe de prestige.

Les PNJ explorateurs audacieux sont assez rares. En général, ils interviennent dans une campagne pour en déclencher l'intrigue. Il peut s'agir d'un individu qui n'est pas revenu d'une expédition dans les profondeurs de Sharn, d'un maître qui a envoyé son carnet de notes à un PJ faisant partie de ses disciples, avant de disparaître à jamais au cœur du Xen'drik ou d'une personne qui engage les PJ pour l'accompagner dans les désolations démoniaques.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir explorateur audacieux, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (exploration souterraine), degré de maîtrise de 4 en Survie.

Don : Destin héroïque.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'explorateur audacieux (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Désamorçage/sabotage (Int), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), Survie (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'explorateur audacieux.

Armes et armures. L'explorateur audacieux ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Points d'action supplémentaires. L'explorateur audacieux ajoute 2 points à son quota maximal de points d'action par niveau.

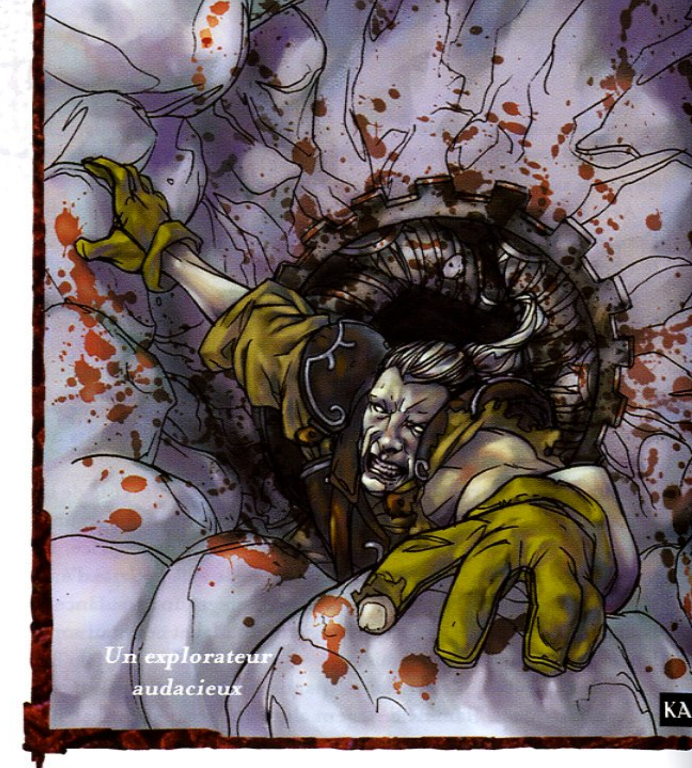
Sens des pièges (Ext). L'explorateur audacieux acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 2 niveaux d'explorateur audacieux supplémentaires (+2 au niveau 3, +3 au niveau 5). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Bonus d'esquive (Ext). À partir du niveau 2, l'intuition de l'explorateur audacieux augmente ses chances de survie au combat. Tant qu'il n'est pas surchargé et qu'il porte au maximum une armure légère, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure. Au niveau 4, ce bonus passe à +2. L'explorateur audacieux perd le bénéfice de ce bonus s'il se retrouve immobilisé ou sans défense, s'il porte une armure autre que légère ou un bouclier, ou encore, s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un explorateur audacieux de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un explorateur audacieux portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense, perd les avantages de l'esquive totale.

Activité débordante (Ext). Un explorateur audacieux de niveau 2 peut dépenser 1 point d'action pour effectuer une action de mouvement supplémentaire. Le personnage recourt à ce pouvoir par une action libre et jamais plus d'une fois par round.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 3 et 5, l'explorateur audacieux a droit à un don supplémentaire. Il doit sélectionner ces dons parmi la liste suivante et reste tenu de remplir les conditions correspondantes : Esprit héroïque, Incantation spontanée, Marquage, Sursaut héroïque.



Un explorateur audacieux

In extremis (Ext). Chaque fois que l'explorateur audacieux dépense 1 point d'action pour améliorer le résultat d'un jet de d20, il a une chance de finalement conserver son point d'action. Si le résultat du jet de d20 modifié se traduit par une réussite et que le jet de point d'action donne 8, le personnage garde alors son point d'action.

ROUS

Rous. Changelin (m), roublard 6/explorateur audacieux 3 ; FP 9 ; humanoïde (métamorphe) de taille M ; DV 6d6+12 plus 3d8+6 ; pv 55 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 14, pris au dépourvu 19) ; B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Att *rapière +1* (+11 corps à corps, 1d6+2/18–20) ou fouet (+10 corps à corps, 1d3 non létaux) ; Out *rapière +1* (+11/+6 corps à corps, 1d6+2/18–20) ou fouet (+10/+5 corps à corps, 1d3 non létaux) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; Part activité débordante, changelin, esquive instinctive, esquive totale, points d'action, recherche des pièges, sens des pièges (+4) ; AL N ; PA 5 ; JS Réf +12, Vig +5, Vol +3 ; For 12, Dex 18, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +16, Bluff +1, Connaissances (exploration souterraine) +4, Crochetage +16, Désamorçage/ sabotage +14, Équilibre +16, Escalade +13, Escamotage +6, Évasion +4, Fouille +14, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +11, Saut +13, Survie +2, Utilisation d'objets magiques +8 ; Attaque en finesse, Destin héroïque, Esprit héroïque, Maniement d'une arme exotique (fouet), Sursaut héroïque.

Activité débordante (Ext). Par une action libre et une fois par round, Rous peut dépenser 1 point d'action pour effectuer une action de mouvement supplémentaire.

L'EXPLORATEUR AUDACIEUX

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Points d'action supplémentaires, sens des pièges (+1)
2	+1	+3	+0	+0	Activité débordante, bonus d'esquive (+1), esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Don supplémentaire, sens des pièges (+2)
4	+3	+4	+1	+1	Bonus d'esquive (+2), in extremis
5	+3	+4	+1	+1	Don supplémentaire, sens des pièges (+3)

Changelin (Ext/Sur). Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil et de charme ; change-forme mineur.

Esquive instinctive (Ext). Rous conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Si Rous réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Points d'action. Grâce au don Esprit héroïque et à son statut d'explorateur audacieux, Rous reçoit 5 points d'action supplémentaires par niveau.

Recherche des pièges (Ext). Rous peut recourir à la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Rous bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques déclenchées par les pièges.

Possessions : armure de cuir cloutée +2, rapière +1, fouet, *gants de dextérité +2, onguent d'insaisissabilité, onguent d'intemporalité, solvant universel*, livre de glyphes, lettre de course, papiers d'identité, documents de voyage.

Héritier de Sibérys

Les peuples du Khorvaire ont une compréhension limitée des dracogrammes, mais ceux de Sibérys restent pour eux un mystère total. La magie des dracogrammes de Sibérys est indéniablement surpuissante, puisqu'elle reproduit les effets d'un sort de 7e ou 8e niveau. Ces dracogrammes sont assurément liés, aussi bien visuellement, que thématiquement et génétiquement, à ceux des maisons à dracogramme. Cependant, un légataire de dracogramme pourra passer des années à perfectionner et maîtriser les pouvoirs de son dracogramme, mais il ne sera jamais en mesure de manifester un dracogramme de Sibérys, tandis qu'un rejeton non porteur de dracogramme issu d'une maison à dracogramme pourra subitement présenter cette prestigieuse marque contre toute attente. Les dracogrammes de Sibérys sont puissants, imprévisibles et rares, et les maisons à dracogramme gardent un œil vigilant sur toute personne qui en recèlerait une. Si son pouvoir peut être mis au service de la maison, tout se passera bien, mais tout héritier de Sibérys qui oublierait de cacher son pouvoir de dracogramme, ou de rester dans la stricte ligne de conduite de la maison, risque fort de devenir la cible d'assassins.

Le dracogramme de Sibérys peut se manifester chez des personnages de toute classe, mais jamais avant qu'ils aient atteint un niveau élevé.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir héritier de Sibérys, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : race à dracogramme.

Compétences : degré de maîtrise de 15 dans deux compétences.

Don : Esprit héroïque [E].

Spécial : Tout personnage doté de l'un des dons suivants : Dracogramme singulier, Dracogramme majeur, Dracogramme mineur ou Dracogramme superficiel, ne peut sélectionner cette classe de prestige. Par ailleurs, une fois qu'un personnage a choisi de prendre des niveaux dans cette classe, il ne pourra plus adopter la classe de prestige de légataire de dracogramme.

E : nouveau don détaillé à la page 56.

Compétences de classe

Il suffit qu'une compétence soit considérée comme compétence de classe pour n'importe laquelle des autres classes du personnage pour qu'elle le soit également pour sa classe d'héritier de Sibérys.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe d'héritier de Sibérys.

Armes et armures. L'héritier de Sibérys ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Points d'action supplémentaires. Au niveau 1, le dracogramme de l'héritier de Sibérys commence à se former et le personnage voit son quota de points d'action par niveau augmenter de 2 points.

Dons supplémentaires. L'héritier de Sibérys reçoit un don supplémentaire qu'il doit sélectionner parmi la liste suivante, sachant qu'il est tenu de remplir les conditions correspondantes : Destin héroïque, Incantation spontanée, Marquage, Sociétaire influent, Sursaut héroïque.

***Dracogramme de Sibérys* (Mag).** Au niveau 2, le dracogramme de Sibérys associé à sa maison se manifeste dans toute sa splendeur chez le personnage, qui acquiert un pouvoir magique indiqué dans la liste qui suit (si le dracogramme lié à la maison du personnage propose deux pouvoirs magiques, l'héritier n'en sélectionne qu'un).

Dracogramme de la Création : *création véritable* 1/jour. L'héritier de Sibérys doit s'acquitter des dépenses en PX normalement encourues par le sort *création véritable* (cf. page 111) à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir.



Un héritier de Sibérys

L'HÉRITIER DE SIBÉRYS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+2	+2	Don supplémentaire, points d'action supplémentaires	—
2	+1	+3	+3	+3	*Dracogramme de Sibérys*	+1 niveau effectif (ou don supplémentaire)
3	+2	+3	+3	+3	*Dracogramme de Sibérys amélioré*	+1 niveau effectif (ou don supplémentaire)

Dracogramme de la Découverte : *localisation suprême* 1/jour.
Dracogramme de la Détection : *moment de prescience* 1/jour.
Dracogramme du Dressage : *convocation d'alliés naturels VI* 1/jour ou *éveil* 1/jour.
Dracogramme de l'Écriture : *symbole de mort* 1/jour.
Dracogramme de Garde : *mur prismatique* 1/jour.
Dracogramme de la Guérison : *guérison suprême de groupe* 1/jour.
Dracogramme de l'Hospitalité : *refuge* 1/jour.
Dracogramme de l'Ombre : *œil indiscret suprême* 1/jour ou *scrutation suprême* 1/jour.
Dracogramme du Passage : *téléportation suprême* 1/jour.
Dracogramme de la Sentinelle : *esprit impénétrable* 1/jour.
Dracogramme de la Tempête : *tempête vengeresse* 1/jour.

Les jets de sauvegarde associés aux pouvoirs des dracogrammes de Sibérys ont un DD de 10 + niveau du sort + modificateur de Cha de l'héritier et un niveau de lanceur de sorts de 15.

Sorts. Aux niveaux 2 et 3, l'héritier de Sibérys obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour sa classe de lanceur de sorts (s'il présente plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau.

Si le personnage ne dispose d'aucune classe de lanceur de sorts, cet avantage est remplacé par l'acquisition d'un don supplémentaire de son choix, pour lequel il doit remplir les conditions.

Dracogramme de Sibérys amélioré (Mag). Au niveau 3, l'héritier de Sibérys acquiert une maîtrise approfondie de son pouvoir de dracogramme. Il peut alors recourir au pouvoir qu'il possède déjà une fois de plus par jour.

RURIK D'KUNDARAK

Rurik d'Kundarak. Nain (m), guerrier 12/héritier de Sibérys 2 ; FP 14 ; humanoïde de taille M ; DV 12d10+36 plus 2d6+6 ; pv 119 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; B.B.A +13 ; Lutte +16 ; Att *hache de guerre naine +1 gardienne* (+19 corps à corps, 1d10+8) ou *marteau de guerre +1 de lancer* (+17 distance, 1d8+3) ; Out *hache de guerre naine +1 gardienne* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d10+8) ou *marteau de guerre +1 de lancer* (+17 distance, 1d8+3) ; Part dracogramme de Sibérys, nain, points d'action, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; PA 5 ; JS Réf +9, Vig +14, Vol +7 ; For 16, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Escalade +18, Intimidation +13, Perception auditive +6, Saut +8 ; Arme de prédilection (hache de guerre naine) [S], Arme de prédilection (marteau de guerre) [S], Arme de prédilection supérieure (hache de guerre naine) [S], Attaque en puissance, Combat à deux armes, Défense à deux armes [S], Enchaînement, Esprit héroïque [E], Spécialisation martiale (hache de guerre naine) [S], Spécialisation martiale supérieure (hache de guerre naine) [S], Succession d'enchaînements, Vigilance.

E : nouveau don détaillé à la page 56.

Points d'action. Grâce au don Esprit héroïque et à son statut d'héritier de Sibérys, Rurik reçoit 5 points d'action supplémentaires par niveau.

Nains. Bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants ; bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle ; bonus de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.

Dracogramme de Sibérys (Mag). *Mur prismatique* 1/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Possessions : bracelets d'armure +5, marteau de guerre +1 de lancer, hache de guerre naine +1 gardienne, amulette d'armure naturelle +1, potion de bouclier de la foi +5, potion de flou, gantelets cloutés, papiers d'identité.

LÉGATAIRE DE DRACOGRAMME

Les maisons à dracogramme restent une puissance politique et économique majeure du Khorvaire, même si leur influence se joue généralement dans l'ombre et demeure très subtile. Environ une seule personne sur cent présente un lien de sang avec l'une des douze maisons. Pourtant, parmi ces milliers d'individus, la moitié seulement porte un dracogramme. Plus rares encore sont ceux qui démontrent la capacité d'améliorer et d'employer les pouvoirs de leur dracogramme dans des proportions qui dépassent largement ce dont sont capables leurs cousins. Ces individus d'exception sont appelés légataires de dracogramme.

Les légataires de dracogramme ont la capacité d'améliorer le dracogramme qu'ils ont manifesté, mais aussi de développer de nouveaux pouvoirs qui y sont liés.

Les PNJ de cette classe de prestige remplissent une grande variété de fonctions au sein des maisons à dracogramme. Ils imposent un certain respect aux membres non porteurs de dracogramme de la maison, mais un dracogramme plus puissant n'engendre pas toujours un dirigeant. La réalité économique du Khorvaire attend des chefs des maisons qu'ils se montrent doués pour les affaires, ce qui ne va pas forcément de paire avec un dracogramme surpuissant.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir légataire de dracogramme, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : membre de la race et de la maison à dracogramme appropriée.

Compétences : degré de maîtrise de 7 dans deux compétences.

Dons : Dracogramme superficiel, Sociétaire influent.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du légataire de dracogramme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha),

LE LÉGATAIRE DE DRACOGRAMME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Dracogramme mineur, prestige familial
2	+1	+3	+3	+3	Dracogramme superficiel amélioré, points d'action supplémentaires
3	+2	+3	+3	+3	Dracogramme mineur amélioré
4	+3	+4	+4	+4	Dracogramme majeur
5	+3	+4	+4	+4	Dracogramme majeur amélioré

Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue (aucune), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Représentation (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de légataire de dracogramme.

Armes et armures. Le légataire de dracogramme ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Dracogramme mineur. Tout légataire de dracogramme manifeste le dracogramme mineur de sa maison. Il reçoit donc le don Dracogramme mineur en tant que don supplémentaire, sans avoir besoin de présenter le degré de maîtrise de compétence demandé.

Prestige familial. Le légataire de dracogramme bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe à tous les tests associés au Charisme quand il traite avec des membres de sa propre maison.

Points d'action supplémentaires. À partir du niveau 2, le nombre maximum de points dont dispose le légataire de dracogramme à chaque niveau est augmenté de 2.

Dracogramme superficiel amélioré. Dès le niveau 2, le légataire acquiert une maîtrise approfondie de son dracogramme superficiel. Il a alors le choix entre sélectionner un second pouvoir magique associé au dracogramme superficiel de sa maison, ou gagner une utilisation quotidienne supplémentaire du pouvoir magique déjà choisi pour ce dracogramme.

Dracogramme mineur amélioré. À partir du niveau 3, le légataire acquiert une maîtrise approfondie de son dracogramme mineur. Il a alors le choix entre sélectionner un second pouvoir magique associé au dracogramme mineur de sa maison, ou gagner une utilisation quotidienne supplémentaire du pouvoir magique déjà choisi pour ce dracogramme.

Dracogramme majeur. Au niveau 4, le légataire développe le dracogramme majeur de sa maison. Il reçoit alors le don Dracogramme majeur en tant que don supplémentaire, sans avoir besoin de présenter le degré de maîtrise de compétence demandé.

Dracogramme majeur amélioré. Au niveau 5, le légataire acquiert une maîtrise approfondie de son dracogramme majeur. Il gagne alors une utilisation quotidienne supplémentaire du pouvoir magique choisi pour ce dracogramme.

ASHAYA D'LYRANDAR

Ashaya d'Lyrandar. Demi-elfe (f), ensorceleur 4/légataire de dracogramme 3 ; FP 7 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 4d4+8 plus 3d8+6 ; pv 39 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; B.B.A +4 ; Lutte +3 ; Att sort (+3 contact au corps à corps ou +5 contact à distance) ; Out sort (+3 contact au corps à corps ou +5 contact à distance) ; Part demi-elfe, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +7 ; For 8, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Art de la magie +9, Bluff +13, Concentration +9, Connaissances (mystères) +8, Détection +1, Diplomatie +10, Équilibre +3, Fouille +2, Intimidation +5, Perception auditive +1, Renseignements +5, Représentation (danse) +6 ; Dracogramme mineur S E, Dracogramme superficiel E, Extension d'effet, Sociétaire influent E.

E : nouveau don décrit dans le Chapitre 3.

Dracogramme. Ashaya porte le dracogramme mineur de la maison Lyrandar (dracogramme de la Tempête) et dispose des pouvoirs magiques suivants : *bourrasque* (DD 15) 2/jour ; *faveur des vents* et *mur de vent* (DD 16) 1/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil* et sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). Niveau 0 : *détection de la magie, fatigue, illumination, lecture de la magie, lumière, signature magique* ; 1er niveau : *déguisement, feuille morte, projectile magique* ; 2e niveau : *rayon ardent.*



Une légataire de dracogramme

Possessions : bracelets d'armure +2, anneau de protection +1, plume de Quaal (éventail), *potion de peau d'écorce +3, potion de soins légers,* parchemin de *flou*, robe d'iriselline, papiers d'identité, lettre de crédit.

Maître enquêteur

Le maître enquêteur pousse l'art de l'investigation et de la déduction à son niveau le plus haut et s'élève au-dessus de la concurrence. Un membre de cette classe peut être enquêteur indépendant de haut vol ou investigateur expert travaillant pour le compte d'une organisation au service de la loi reconnue, quelque part au Khorvaire. Il peut aussi s'agir d'un chroniqueur spécialisé dans tout ce qui concerne la corruption et les conspirations. Quelle que soit son occupation, le maître enquêteur est imbattable pour résoudre les mystères et élucider les plus sombres secrets.

Nombreux sont les amateurs qui se prétendent enquêteurs, mais rares demeurent ceux qui peuvent atteindre le statut de maîtres. Le maître enquêteur n'est rien d'autre que le parangon de l'investigateur et jouit d'une réputation bien méritée de ténacité et de réussite. Les meilleurs d'entre eux sont souvent issus des rangs des roublards et des bardes, mais n'importe quelle classe peut prétendre au titre de maître enquêteur, dès lors que la personne montre une curiosité insatiable et un désir irrépressible d'élucider les mystères.

L'intuition et la perspicacité du maître enquêteur deviennent à ce point affûtées qu'elles en paraissent surnaturelles. De fait, il est capable de manifester quelques pouvoirs magiques contribuant à exposer la vérité et résoudre les mystères qui restent son pain quotidien.

Dés de vie : d8.



Un maître enquêteur

Conditions

Pour devenir maître enquêteur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Fouille, degré de maîtrise de 6 en Psychologie, degré de maîtrise de 6 en Renseignements.

Don : Enquête E.

E : nouveau don détaillé à la page 55.

Compétences de classe

Les compétences du maître enquêteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : luff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Décryptage (Int), Détection (Sag), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de maître enquêteur

Armes et armures. Le maître enquêteur ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

***Zone de vérité* (Mag).** Le maître enquêteur peut employer son pouvoir magique de *zone de vérité*, équivalent du sort du même nom, à raison d'une fois par jour. Le personnage peut également dépenser deux points d'action pour bénéficier d'une utilisation supplémentaire de ce pouvoir.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 2 et 4, le maître enquêteur a droit à un don supplémentaire. Il doit sélectionner ces dons parmi la liste suivante, sachant qu'il est tenu de remplir les conditions correspondantes : Esprit héroïque, Fourberie, Incrédule, Négociation, Persuasion, Pistage urbain, Pistage, Recherches, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Contacts. Un maître enquêteur de niveau 2 ou supérieur sait entretenir les contacts avec de nombreux associés et informateurs. Chaque fois que le personnage acquiert un nouveau contact, le MD est censé développer un PNJ le représentant. Le contact est toujours un personnage d'une classe de PNJ (adepte, expert, gens du peuple, homme d'armes, thaumartisan ou noble).

Les contacts peuvent être informateurs, criminels, chroniqueurs, gérants de commerce, cochers, domestiques, greffiers ou toute personne susceptible d'apporter une assistance et des renseignements limités en rapport avec les investigations du maître enquêteur.

Le contact n'accompagne pas le maître enquêteur dans ses missions, pas plus qu'il ne risquera sciemment sa vie pour l'aider. En revanche, le contact peut lui fournir des renseignements, élaborer certaines pistes ou lui rendre des services (tenter des tests de compétence spécifiques à la place du maître enquêteur).

Au niveau 2, le maître enquêteur bénéficie de l'assistance d'un contact de niveau 3. Au niveau 4, il peut compter sur l'aide d'un contact de niveau 6.

Le personnage ne peut faire appel au même contact plus d'une fois par semaine. Chaque fois qu'il lui demande un service, le contact est en droit d'attendre une compensation. Les contacts dits professionnels, comme les adeptes, les nobles et les thaumartisans, exigent qu'on leur retourne la faveur. Les criminels et les contacts des classes laborieuses, comme les gens du peuple, les experts et les hommes d'armes, rendent généralement service pour de l'argent. Les honoraires pratiqués dépendent directement de la classe et du niveau du contact, comme le montre la table ci-dessous. Contrairement au cas des employés, le maître inquisiteur connaît personnellement ses contacts, avec qui il entretient une relation durable.

LE MAÎTRE ENQUÊTEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	*Zone de vérité*
2	+1	+3	+0	+0	Contact (niveau 3), don supplémentaire
3	+2	+3	+1	+1	*Détection du mensonge*
4	+3	+4	+1	+1	Contact (niveau 6), don supplémentaire
5	+3	+4	+1	+1	*Vision lucide*

Classe du contact	Ce qu'il en coûte au PJ par service rendu
Adepte	1 po/niveau ou retourner la faveur
Expert	5 pa/niveau
Gens du peuple	2 pa/niveau
Homme d'armes	5 pa/niveau
Noble	Retourner la faveur
Thaumartisan	1 po/niveau ou retourner la faveur

***Détection du mensonge* (Mag).** Un maître enquêteur de niveau 3 ou supérieur peut employer son pouvoir magique de *détection du mensonge*, équivalent du sort du même nom, à raison d'une fois par jour. Le personnage peut également dépenser deux points d'action pour bénéficier d'une utilisation supplémentaire de ce pouvoir.

***Vision lucide* (Mag).** À partir du niveau 5, le maître enquêteur peut employer son pouvoir magique de *détection du mensonge*, équivalent du sort du même nom, à raison d'une fois par jour. Le personnage peut également dépenser deux points d'action pour bénéficier d'une utilisation supplémentaire de ce pouvoir.

CREILATH MOVANEK

Creilath Movanek. Demi-elfe (m), barde 4/maître enquêteur 4 ; FP 8 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 4d6+4 plus 4d8+4 ; pv 42 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; B.B.A +6 ; Lutte +6 ; Att *épée longue +1* (+7 corps à corps, 1d8+1/19–20) ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19–20) ; Out *épée longue +1* (+7/+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19–20) ; Part contact (hommes d'armes de niveau 3), demi-elfe, *détection du mensonge* (1/jour), musique de barde (5/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), savoir bardique (+7), vision nocturne, *zone de vérité* (1/jour) ; AL N ; JS Réf +10, Vig +3, Vol +4 ; For 10, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 16.

Compétences et dons : Bluff +14, Connaissances (folklore local) +13, Détection +10, Diplomatie +9, Fouille +18, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +10, Renseignements +20, Représentation (déclamation) +15 ; Enquête [E], Recherches [E S], Talent (Représentation), Vigilance.

E : nouveaux dons détaillés aux pages 55 et 60.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de *sommeil*. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Musique de barde. Creilath peut recourir cinq fois par jour à son aptitude de musique de barde.

Contre-chant (Sur). Creilath peut contrer les effets magiques à base de son en effectuant un test de Représentation pour chaque round que dure le contre-chant. Toute créature dans un rayon de 9 mètres du barde qui est sous les effets d'une attaque magique de son ou de langage peut, si elle le désire, utiliser le résultat du test de Représentation de Creilath à la place de celui de son jet de sauvegarde. Le contre-chant peut être maintenu pendant 10 rounds.

Fascination (Mag). Creilath peut *fasciner* jusqu'à trois créatures dans un rayon de 27 mètres, à condition qu'elles soient capables de le voir et de l'entendre. Si celles-ci manquent leur jet de Volonté (dont le DD est égal au résultat du test de Représentation de Creilath), elles s'assoient et subissent un malus de –4 à leurs tests de compétence joués de manière réactive, comme Détection et Perception auditive. Toute menace manifeste rompt le charme. La fascination persiste pendant 8 rounds.

Inspiration talentueuse (Sur). Un allié situé à moins de 9 mètres de Creilath qui est en mesure de le voir et de l'entendre reçoit un bonus d'aptitude de +2 à ses tests pour une compétence donnée, tant qu'il peut entendre la musique jouée par Creilath, jusqu'à un maximum de 20 rounds.

Inspiration vaillante (Sur). Les alliés de Creilath (y compris le barde lui-même) qui sont en mesure de l'entendre bénéficient d'un bonus de moral de +1 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Une fois que l'allié n'entend plus les encouragements de Creilath, ces effets persistent encore pendant 5 rounds.

Sorts de barde connus (3/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). Niveau 0 : *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, message, repérage* ; 1er niveau : *compréhension des langages, déguisement, dissimulation d'objet, soins légers* ; 2e niveau : *détection de pensées, localisation d'objet, suggestion*.

Possessions : chemise de mailles +1, épée longue +1, loupe de détection, havresac d'Hévard, nécessaire d'enquêteur, flûte, papiers d'identité.

MAÎTRE LYCANTHROPOÏDE

Les maîtres lycanthropoïdes sont des férals qui ont appris à perfectionner leur sauvagerie pour accentuer la puissance de leur héritage lycanthrope. Rapidement, ils ne sont plus limités à l'altération de leur forme humanoïde et savent adopter une forme animale, à l'instar de leurs ancêtres. Avec le temps, ils arrivent à maîtriser les formes animale et hybride des lycanthropes dont ils se rapprochent, autrefois courants sur Éberron. En même temps que leur maîtrise physique croît, les maîtres lycanthropoïdes démontrent un esprit de plus en plus sauvage et se sentent de moins en moins à l'aise au sein de la société humaine.

La plupart des maîtres lycanthropoïdes ont commencé leur carrière comme rôdeurs ou barbares et cherchent à perfectionner leur habilité au combat par la maîtrise des formes animales. Plus rares sont les druides, sachant que ceux-ci apprennent à adopter les formes animales plus rapidement que les maîtres lycanthropoïdes et ont donc peu à retirer de cette classe.

Ce sont les confins d'Eldyn qui accueillent la plus grande population de PNJ maîtres lycanthropoïdes. Les maîtres les accomplis apprécient la rudesse de la nature sauvage et préfèrent rester à l'écart de la civilisation humaine.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir maître lycanthropoïde, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : féral.

Bonus de base à l'attaque : +4.



Compétences : degré de maîtrise de 5 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Don : un don de féral au choix.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître lycanthropoïde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de maître lycanthropoïde.

Armes et armures. Le maître lycanthropoïde ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures.

Lycanthropoïde I (Sur). Au niveau 1, le maître lycanthropoïde choisit une espèce animale qui représente son héritage lycanthrope : glouton, loup, ours, rat, sanglier ou tigre. Dorénavant, lorsque le personnage entre en sauvagerie, il adopte une apparence qui rappelle fortement celle d'un lycanthrope hybride de l'espèce choisie. Ses traits faciaux se montrent plus bestiaux, tout son corps se recouvre de fourrure et une courte queue lui pousse dans le prolongement du dos. Par ailleurs, il bénéficie de l'un des avantages suivants à chaque fois qu'il entre en état de sauvagerie, déterminé par son ancêtre lycanthrope.

Glouton ou sanglier. Quand le maître lycanthropoïde est en état de sauvagerie, il bénéficie d'un bonus de +2 en Constitution et présente des défenses (pour les sangliers) ou des crocs (pour les gloutons) dont il peut se servir en tant qu'arme naturelle. Ces armes infligent 1d6 points de dégâts, auxquels s'ajoute +1 par tranche de quatre niveaux globaux, en cas d'attaque de morsure ou de défenses réussie. Si le personnage dispose déjà de la marque férale de longues dents ou du don Arme naturelle supérieure, les dégâts de morsure ou de défenses augmentent d'une catégorie de dé.

Loup ou rat. Quand le maître lycanthropoïde est en état de sauvagerie, il bénéficie d'un bonus de +2 en Dextérité et présente des crocs dont il peut se servir en tant qu'arme naturelle. Ces crocs infligent 1d6 points de dégâts, auxquels s'ajoute +1 par tranche de quatre niveaux globaux, en cas d'attaque de morsure réussie. Si le personnage dispose déjà de la marque férale de longues dents ou du don Arme naturelle supérieure, les dégâts de morsure ou de défenses augmentent d'une catégorie de dé.

Ours ou tigre. Quand le maître lycanthropoïde est en état de sauvagerie, il bénéficie d'un bonus de +2 en Force et présente des griffes dont il peut se servir en tant qu'armes naturelles. Ces griffes infligent 1d4 points de dégâts, auxquels s'ajoute +1 par tranche de quatre niveaux globaux. Si le personnage dispose déjà de la marque férale de griffes affilées ou du don Arme naturelle supérieure, les dégâts des griffes augmentent d'une catégorie de dé.

Dons de féral supplémentaires. Aux niveaux 2 et 4, le maître lycanthropoïde reçoit un don de féral supplémentaire (nouveaux dons détaillés dans le Chapitre 3). Ces dons supplémentaires doivent être sélectionnés dans la liste suivante, le maître lycanthropoïde étant tenu de remplir les conditions correspondantes : Acrobate des falaises, Attaques multiples du féral, Éventration du prédateur, Férocité férale, Gigantesque foulée, Marque férale supplémentaire, Morsure du prédateur, Peau de bête renforcée, Préservation férale suprême, Préservation férale, Sauvagerie réparatrice.

Empathie sauvage (Ext). À l'instar des druides et des rôdeurs, le maître lycanthropoïde peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du maître lycanthropoïde + son modificateur de Charisme. Si le personnage est également doté de niveaux de druide ou de rôdeur, il ajoute ces niveaux à son niveau de maître lycanthropoïde pour déterminer le modificateur total. Si l'animal est de la même espèce que l'ancêtre lycanthrope du maître lycanthropoïde, celui-ci bénéficie d'un bonus de +4 au test. Pour utiliser l'empathie sauvage, le maître lycanthropoïde et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un maître lycanthropoïde pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2, avec cependant un malus de –4 sur son test.

Lycanthropoïde II (Sur). À partir du niveau 3, le maître lycanthropoïde bénéficie du pouvoir d'odorat. Par ailleurs, il bénéficie de l'un des avantages suivants à chaque fois qu'il entre en état de sauvagerie, déterminé par son ancêtre lycanthrope.

Glouton – Rage. Chaque fois que le maître lycanthropoïde est blessé au combat, il devient enragé dès son tour suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Sortir de l'état de sauvagerie met également fin à la rage. Pendant sa rage, le personnage gagne +2 en Force et +2 en Constitution, mais il subit un malus de –2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement, mais à l'inverse des barbares, il ne se retrouve pas fatigué quand la rage prend fin.

Loup – Croc-en-jambe. Si le maître lycanthropoïde réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe sur son adversaire par une action libre, sans nécessiter d'attaque de contact et sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas tenter de renverser à son tour le maître lycanthropoïde.

Ours – Étreinte. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le maître lycanthropoïde doit réussir une attaque de griffes. Il peut alors tenter d'engager la lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

LE MAÎTRE LYCANTHROPOÏDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Lycanthropoïde I
2	+1	+3	+3	+0	Don de féral supplémentaire, empathie sauvage
3	+2	+3	+3	+1	Lycanthropoïde II
4	+3	+4	+4	+1	Don de féral supplémentaire, sauvagerie terrifiante
5	+3	+4	+4	+1	Transformation

Rat – Grimpeur naturel. Le maître lycanthropoïde présente une vitesse de déplacement en escalade de base de 6 mètres. Par ailleurs, il peut utiliser son modificateur de Dextérité pour les tests d'Escalade, au lieu du modificateur de Force. Si le personnage est déjà doté de la marque férale d'arpenteur de falaise, sa vitesse de déplacement en escalade de base augmente de 3 mètres.

Sanglier – Esprit farouche. Le maître lycanthropoïde bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté.

Tigre – Bond. Quand le maître lycanthropoïde charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance.

Sauvagerie terrifiante (Ext). À partir du niveau 4, le maître adopte une présence déstabilisante chaque fois qu'il recourt à son pouvoir de sauvagerie ou de transformation. Quand il attaque ou charge, ses adversaires dans un rayon de 9 mètres sont susceptibles de se retrouver secoués pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui du maître lycanthropoïde. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est égal à 10 + niveau du maître lycanthropoïde + son modificateur de Charisme. Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la sauvagerie terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

Transformation (Sur). À partir du niveau 5, le maître lycanthropoïde peut endosser la forme animale ou la forme hybride associée à son héritage lycanthrope (animal qu'il a choisi au niveau 1). Au lieu de recourir à son aptitude normale de sauvagerie, il peut alors se transformer en animal comme s'il employait le sort *métamorphose* (à la différence que son équipement ne se transforme pas avec lui, la transformation ne lui restitue aucun point de vie et il ne peut adopter que la forme animale correspondant à son ancêtre lycanthrope). La transformation nécessite une action simple et dépense une utilisation quotidienne du pouvoir de sauvagerie du maître lycanthropoïde.

Le personnage ne reçoit pas directement les valeurs de caractéristique de l'animal, mais ajoute les modificateurs aux valeurs de caractéristique de l'animal (cf. table ci-dessous) à ses propres valeurs de caractéristique. Il peut également prendre une forme hybride, celle d'une créature bipède dotée de main préhensiles et aux traits animaux. Sous forme hybride, il peut se servir d'armes et porter une armure.

Un maître lycanthropoïde mort reprend automatiquement son apparence humanoïde (mais cela ne le ramène pas à la vie pour autant !). Par contre, les membres tranchés restent sous forme animale.

Il faut cependant bien faire la différence entre la sauvagerie et la transformation, cette dernière ne conférant aucun des avantages de la sauvagerie. C'est ainsi qu'un féral aux griffes affilées ne bénéficiera pas des avantages de sa marque férale quand il endossera sa forme animale ou hybride.

Le maître lycanthropoïde ne peut recourir à la sauvagerie quand il est sous forme hybride ou animale. Il peut par ailleurs rester sous forme animale ou hybride jusqu'à ce qu'il décide de reprendre son aspect naturel, ce qui nécessite également une action simple.

Forme animale	Ajustements de caractéristique (forme animale ou hybride)
Glouton	For +4, Dex +4, Con +8
Loup	For +2, Dex +4, Con +4
Ours	For +16, Dex +2, Con +8
Rat	Dex +6, Con +2
Sanglier	For +4, Con +6
Tigre	For +12, Dex +4, Con +6

GWENTAN L'OURS

Gwentan l'Ours. Féral (m), barbare 3/rôdeur 2/maître lycanthropoïde 5 ; FP 10 ; humanoïde (métamorphe) de taille M ; DV 3d12+6 plus 2d8+4 plus 5d8+10 ; pv 70 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; B.B.A +8 ; Lutte +11 ; Att arc court composite (+11 distance, 1d6+2/×3) ou gourdin (+11 corps à corps, 1d6+3) ; Out arc court composite (+9/+9/+4 distance, 1d6+2/×3) ou gourdin (+11/+6 corps à corps, 1d6+3) ; AS ennemi juré (créatures magiques +2), lycanthropoïde II (ours), rage de berserker (1/jour), sauvagerie (peau de bête ou griffes affilées, 4/jour), sauvagerie terrifiante ; Part déplacement accéléré, empathie sauvage, esquive instinctive, odorat, sens des pièges (+1), vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +12, Vig +13, Vol +4 ; For 16, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Connaissances (nature) +6, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Équilibre +2, Escalade +2, Perception auditive +9, Saut +2, Survie +13 ; Arme naturelle supérieure [E], Éventration du prédateur [E], Marque férale supplémentaire [E], Peau de bête renforcée [E], Pistage, Préservation férale [E], Sauvagerie réparatrice [E], Tir rapide.

E : nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Ennemi juré (Ext). Gwentan reçoit un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il a affaire à des créatures magiques. Il bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts contre ces créatures.

Lycanthropoïde II (ours). *Étreinte (Ext)*. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, Gwentan doit réussir une attaque de griffes quand il est en état de sauvagerie. Il peut alors tenter d'engager la lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Rage de berserker (Ext). Gwentan peut entrer en rage une fois par jour. Son profil est alors modifié comme suit : pv 90, CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; Lutte +13 ; Att gourdin (+13 corps à corps, 1d6+5) ; JS Vol +6 ; For 20, Con 18.

S'il est à la fois en rage et en état de sauvagerie, Gwentan présente les modifications suivantes : pv 100, CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 17), Lutte +14, Att griffes (+14 corps à corps, 1d8+9) ; Out 2 griffes (+14/+14 corps à corps, 1d8+9) ; AS étreinte ; Part réduction des dégâts (2/argent) ; JS Vol +6 ; For 22, Con 20.

Sauvagerie (Sur). Gwentan peut entrer en état de sauvagerie jusqu'à quatre fois par jour. Son profil est alors modifié comme suit : pv 80, CA 22 (contact 13, pris au dépourvu 19), Lutte +12, Att griffes (+12 corps à corps, 1d8+7) ; Out 2 griffes (+12/+12 corps à corps, 1d8+7) ; AS étreinte ; Part réduction des dégâts (2/argent) ; For 18, Con 16.

Sauvagerie terrifiante (Ext). Quand Gwentan attaque ou charge, ses adversaires dans un rayon de 9 mètres sont susceptibles



Un maître lycanthropoïde

de se retrouver secoués pendant 5d6 rounds. Ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant moins de 10 niveaux ou DV. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté assorti d'un DD de 13. Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la sauvagerie terrifiante de Gwentan pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

Empathie sauvage (Ext). Gwentan peut améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20+5, ou 1d20+1 s'il tente d'influencer une créature magique dotée d'une valeur d'Intelligence de 1 ou 2. Il bénéficie par ailleurs d'un bonus de +4 lorsque ces tests s'adressent à des ours.

Possessions : armure de peau +2, arc court composite (bonus de For max. +2) et 20 flèches, *amulette des poings invincibles +1*, *cape de résistance +1*, *potion de peau d'écorce +2*.

Mastodonte forgelier

Certaines personnes estiment que l'aboutissement des expériences qui ont engendré les forgeliers se retrouve dans le mastodonte, carrière qui permet aux forgeliers de ressembler de plus en plus à de véritables créatures artificielles et de moins en moins à leurs créateurs mortels.

Véritable machine de guerre, le mastodonte est tout aussi capable d'infliger que d'encaisser les dégâts les plus massifs. Certains forgeliers refusent d'entreprendre la voie du mastodonte, car elle ne fait qu'accentuer leur héritage artificiel au détriment de leur nature d'êtres vivants. Il n'en reste pas moins que cette classe de prestige apparaît comme la meilleure solution pour un forgelier dont l'objectif est de devenir une mécanique de destruction.

Un certain nombre de mastodontes forgeliers s'établissent dans les terres du Deuil et marchent sous la bannière du plus puissant des leurs, que l'on appelle seigneur des lames.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir mastodonte forgelier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : forgelier.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Dons : Attaque en puissance, Corps d'adamantium[E], Science de la bousculade.

E : nouveau don détaillé à la page 52.

Compétences de classe

Les compétences du mastodonte forgelier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de mastodonte forgelier.

Armes et armures. Le mastodonte forgelier ne reçoit aucune formation au maniement des armes et des boucliers ou au port des armures (à l'exception de ce qui est indiqué plus bas).

Pointes d'armure (Ext). Au niveau 1, le mastodonte forgelier développe des pointes pour armure et acquiert la maîtrise de leur maniement en tant qu'armes. Ces pointes pour armure en adamantium infligent 1d6 points de dégâts perforants en cas d'attaque de lutte réussie. Les pointes ne peuvent être retirées, mais elles sont sujettes aux sorts comme n'importe quelle arme. À partir du niveau 4, les dégâts infligés par les pointes passent à 1d8.

Expertise de la bousculade (Ext). Le mastodonte forgelier bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur ses tests de Force lorsqu'il effectue une bousculade, qu'il résiste à une tentative de bousculade et lorsqu'il tente de défoncer une porte.

Charge en puissance. Le mastodonte forgelier acquiert Charge en puissance (cf. page 51) en tant que don supplémentaire.

Renfermé. Dès le niveau 1, le mastodonte forgelier commence à prendre ses distances avec les autres créatures vivantes. En raison de cette évolution comportementale, il subit un malus égal à son niveau de mastodonte forgelier (–1 au niveau 1, –2 au niveau 2 et ainsi de suite) quand il recourt aux compétences suivantes : Bluff, Diplomatie, Psychologie et Renseignements.

Bonus de charge (Ext). À partir du niveau 2, le mastodonte forgelier bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 aux jets d'attaque lorsqu'il effectue une charge (pour un bonus total de +3). Au niveau 4, ce bonus supplémentaire passe à +2 (pour un bonus total de +4).

Perfection artificielle (Ext). Un forgelier qui a choisi la voie du mastodonte cherche à progresser en embrassant son héritage artificiel. Tout au long de sa progression, le mastodonte forgelier abandonne ce qu'il considère comme les faiblesses des créatures artificielles vivantes pour acquérir les attributs plus représentatifs des véritables créatures artificielles. Bien que conservant son intelligence et sa propre conscience, le mastodonte forgelier acquiert les traits de créature artificielle suivants au fur et à mesure de son acquisition de niveaux.

Perfection artificielle I. Au niveau 2, le mastodonte forgelier se retrouve immunisé contre les dégâts non-létaux et les dégâts supplémentaires des coups critiques.

Perfection artificielle II. À partir du niveau 3, le mastodonte forgelier est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral).

Perfection artificielle III. Au niveau 4, le mastodonte forgelier acquiert l'immunité contre les effets de mort et de nécromancie.

Perfection artificielle IV. Arrivé au niveau 5, le mastodonte forgelier devient immunisé contre les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristique.

Longue charge (Ext). À partir du niveau 2, le mastodonte forgelier bénéficie d'une augmentation de 1,50 mètre à sa vitesse de déplacement au sol lorsqu'il effectue une charge.

Immunité contre la guérison. À partir du niveau 3, le mastodonte forgelier s'apparente plus à une véritable créature artificielle qu'à un être vivant et se trouve immunisé contre les effets des sorts de la branche de magie de la guérison qui soignent les points de vie perdus. En outre, il ne peut dorénavant plus bénéficier des effets des sorts et objets magiques dépendant de l'ingestion, tels que les potions et le sort *festin des héros*.

À partir du niveau 5, le mastodonte forgelier acquiert l'immunité contre les effets de tous les sorts de la branche de magie de la guérison.

Bousculade supérieure (Ext). Dès le niveau 3, lorsque le mastodonte forgelier réussit sa tentative de bousculade contre un adversaire, il peut lui infliger les dégâts de ses pointes pour armure d'armures (plus tous les modificateurs, tel que celui de Force) et ce en plus des effets normaux de la bousculade. Si la bousculade était tentée dans le cadre d'une charge, le mastodonte peut également ajouter les dégâts supplémentaires engendrés par le don Charge en puissance ou Maîtrise de la charge en puissance.

Maîtrise de la charge en puissance. Au niveau 5, le mastodonte forgelier acquiert Maîtrise de la charge en puissance (cf. page 58) en tant que don supplémentaire.

LE BÉLIER

Le Bélier. Forgelier (personnalité masculine), guerrier 5/mastodonte forgelier 4 ; FP 9 ; créature artificielle (vivante) de taille M ; DV 5d10+15 plus 4d12+12 ; pv 85 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; B.B.A +8 ; Lutte +11 ; Att *hache d'armes +1* (+13 corps à corps, 1d8+6/×3) ou pointes pour armure (+11 corps à corps, 1d8+3) ; Out *hache d'armes +1* (+13/+8 corps à corps, 1d8+6/×3) ou pointes pour armure (+11/+6 corps à corps, 1d8+3) ; AS bonus de charge (+2), bousculade supérieure, expertise de la bousculade, longue charge ; Part créature artificielle vivante, défense légère (25 %), immunité contre la guérison, perfection artificielle III, réduction des dégâts (2/adamantium), renfermé ; AL N ; JS Réf +4, Vig +11, Vol +2 ; For 16, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Bluff –6, Diplomatie –6, Escalade +2, Intimidation +10, Perception auditive +2, Psychologie –4, Renseignements –6, Saut –4 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance S, Charge en puissance E S, Corps d'adamantium E, Enchaînement, Science de l'initiative S, Science de la bousculade S, Spécialisation martiale (hache d'armes).

E : nouveaux dons détaillés aux pages 51 et 52.

Bonus de charge (Ext). Le Bélier bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsqu'il charge.

Bousculade supérieure (Ext). Le Bélier a la possibilité d'infliger 1d8+3 points de dégâts perforants à un adversaire contre lequel il a réussi sa tentative de bousculade et ce, en plus des effets normaux de la bousculade. Si la bousculade était tentée dans le cadre d'une charge, le Bélier peut également ajouter les dégâts supplémentaires engendrés par le don Charge en puissance.

Expertise de la bousculade (Ext). Le Bélier ajoute +4 aux tests de Force quand il tente une bousculade, essaye de résister à une tentative de bousculade ou tente d'enfoncer une porte.

Longue charge (Ext). La vitesse de déplacement au sol du Bélier est de 7,50 mètres lorsqu'il effectue une charge.

Créature artificielle vivante. Immunité contre le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, les maladies, la nausée, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Ne peut soigner les dégâts létaux naturellement. Sujet à l'étourdissement, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique. Vulnérable aux sorts qui ciblent les créatures artificielles ou les créatures vivantes.

Immunité contre la guérison. Le Bélier est immunisé contre les effets des sorts de guérison qui soignent des points de vie perdus et ne peut bénéficier des effets des sorts qui dépendent de l'ingestion, comme *festin des héros*.

Perfection artificielle III (Ext). Le Bélier est immunisé contre les dégâts non-létaux et les dégâts supplémentaires des coups critiques, les sorts et effets mentaux, les effets de mort et les effets de nécromancie.

Possessions : bonus d'altération de +1 à l'armure, hache d'armes +1, huile de réparation de dégâts modérés.



FV

Un mastodonte forgelier

RÔDEUR D'ELDYN

La première fois que les humains se présentèrent aux confins d'Eldyn, les indigènes orques partagèrent leurs traditions druidiques avec ces nouveaux arrivants. Ces enseignements furent déformés et réinterprétés au fil des siècles qui suivirent, jusqu'à engendrer les cinq principaux cultes qui sévissent désormais dans les confins d'Eldyn. Ces communautés dominent aujourd'hui la grande forêt. Certaines cherchent à protéger les voyageurs et les colons des dangers de la nature, tandis que d'autres considèrent qu'il est de leur devoir de repousser la civilisation en dehors des confins, dans le but de la faire totalement disparaître de la surface du Khorvaire.

Une fois qu'un rôdeur a appris les bases de la vie dans les bois et la nature sauvage, il peut voyager à travers les confins d'Eldyn pour tenter d'intégrer l'un de ces cultes. Ces communautés exigent généralement que les candidats passent une ou plusieurs épreuves pour prouver leur valeur et leur dévouement envers les idéaux du culte. Dès lors qu'il est accepté, le rôdeur d'Eldyn apprend à maîtriser les techniques et pouvoirs spéciaux qui vont l'aider à contribuer à ses missions.

Quelques niveaux de rôdeur sont certes nécessaires pour pouvoir sélectionner cette classe de prestige, mais les meilleurs rôdeurs d'Eldyn ont également un ou plusieurs niveaux de druide à leur actif. Cette expérience supplémentaire leur permet de tirer pleinement profit des dons associés à leur culte.

Dés de vie : d8.

LE MASTODONTE FORGELIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Charge en puissance, expertise de la bousculade, pointes d'armure (1d6), renfermé
2	+1	+0	+3	+0	Bonus de charge (+1), longue charge, perfection artificielle I
3	+2	+1	+3	+1	Bousculade supérieure, immunité contre la guérison, perfection artificielle II
4	+3	+1	+4	+1	Bonus de charge (+2), perfection artificielle III, pointes d'armure (1d8)
5	+3	+1	+4	+1	Maîtrise de la charge en puissance, perfection artificielle IV

LE RÔDEUR D'ELDYN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Pouvoir du culte I
2	+2	+3	+3	+0	Ennemi abhorré
3	+3	+3	+3	+1	Pouvoir du culte II
4	+4	+4	+4	+1	Ennemi juré
5	+5	+4	+4	+1	Pouvoir du culte III

LES CULTES DRUIDIQUES

Tous les druides de l'univers d'Éberron sont affiliés à l'un des cultes druidiques suivants.

Chantrefeuilles. Ce petit culte druidique entretient des liens étroits avec les fées des confins d'Eldyn. À l'instar de la nature chaotique et sauvage des esprits des forêts qu'ils vénèrent, les Chantrefeuilles embrassent une vie d'allégresse, dansant et gambadant dans l'univers magique de la forêt et des fées.

Enfants de l'Hiver. La mort, qui fait partie intégrante de l'ordre naturel des choses, ne manque pas de séduire un certain nombre de personnes par sa sinistre source de puissance. Les Enfants de l'Hiver cherchent à purifier la terre par le froid et les maladies végétales ou animales, convaincus que les formes de vie les plus résistantes survivront pour assurer le magnifique printemps qui fera suite à leur sombre hiver. La fin de l'ère actuelle arrive, comme le montre l'apparition des terres du Deuil, et les Enfants de l'Hiver se considèrent comme les représentants de la nature, dont la mission est d'assainir le Khorvaire pour qu'il puisse resplendir à nouveau.

Partisans du Sorbier. Ce culte de fanatiques a tiré des enseignements extrémistes et inquiétants des croyances traditionnelles des druides. Ses membres cherchent à protéger la terre sauvage et à préserver l'ordre naturel, ayant une définition très vaste de qu'ils considèrent comme « contre-nature » pour guider leurs actions. Ainsi, ils n'hésitent pas à qualifier la magie profane ou divine de la sorte et se déploient pour s'en prendre aux fermes et élevages qui soumettent ou cultivent la nature. Les Partisans du Sorbier évitent cependant de recourir au meurtre, car leur but reste d'encourager leurs cibles à abandonner leurs agissements contre nature et à embrasser l'harmonie de la vie sauvage.

Protecteurs de la Forêt. Plus important et influent des cultes d'Eldyn, les Protecteurs de la Forêt assurent la protection des plaines et des forêts. Ils sont étroitement liés au grand druide Oalian. Le Chapitre 8 : organisations fournit plus de détails sur ce culte druidique.

Sentinelles du Seuil. Les Sentinelles du Seuil protègent la nature contre ses réels ennemis, en particulier les aberrations, les fiélons et d'autres formes anciennes du Mal. Le Chapitre 8 : organisations fournit plus de détails sur ce culte druidique.



Un rôdeur d'Eldyn

CONDITIONS

Pour devenir rôdeur d'Eldyn, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : la condition dépend du culte :

Chantrefeuilles : doit être chaotique.

Enfants de l'Hiver : ne doit pas être bon.

Partisans du Sorbier : tout alignement.

Protecteurs de la Forêt : ne doit pas être mauvais.

Sentinelles du Seuil : ne doit pas être mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Don : Pistage.

Spécial : aptitude de classe d'ennemi juré.

Par ailleurs, avant de pouvoir prendre un niveau dans cette classe, le personnage doit être formé dans les confins d'Eldyn avec d'autres membres du culte qu'il désire rejoindre.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du rôdeur d'Eldyn (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + Modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de rôdeur d'Eldyn.

Armes et armures. Le rôdeur d'Eldyn est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Pouvoir du culte I. Chacun des cinq principaux cultes des confins d'Eldyn embrasse un aspect particulier de la nature. Au niveau 1, le rôdeur d'Eldyn doit choisir le culte auquel il appartient, ce qui détermine le pouvoir défensif dont il bénéficie.

Chantrefeuilles — Résistance à l'appel de la nature (Ext). Tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Chantrefeuilles reçoit un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Enfants de l'Hiver — Résistance au poison (Ext). Tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Enfants de l'Hiver reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Partisans du Sorbier — Résistance à la magie profane (Ext). Tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Partisans du Sorbier reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts profanes. Ce bonus ne s'applique pas contre les pouvoirs surnaturels et magiques.

Protecteurs de la Forêt — Instinct naturel (Ext). Tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Protecteurs de la Forêt reçoit un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Sentinelle du Seuil — Résistance à la corruption (Ext). Tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Sentinelles du Seuil reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques, psioniques et surnaturels des aberrations.

Ennemi abhorré (Ext). À partir du niveau 2, quand un rôdeur d'Eldyn affronte son ennemi juré, il peut dépenser 1 point d'action pour tenter une attaque en force. Si cette attaque réussit, elle inflige des dégâts doublés. Le point d'action permet uniquement au rôdeur d'Eldyn d'effectuer cette attaque spéciale ; il n'est pas question d'ajouter quelque dé de point de d'action que ce soit au jet d'attaque.

Pouvoir du culte II. Au niveau 3, le rôdeur d'Eldyn reçoit un nouveau pouvoir associé à son culte.

Chantrefeuilles — Grâce surnaturelle (Sur). Au niveau 3, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Chantrefeuilles ajoute son (éventuel) bonus de Charisme en tant que modificateur aux jets de sauvegarde.

Enfants de l'Hiver — Résistance à la corruption (Ext). À partir du niveau 3, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Enfants de l'Hiver est immunisé contre les maladies et bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs et sorts mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral).

Partisans du Sorbier — Férocité (Ext). À partir du niveau 3, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Partisans du Sorbier peut continuer à se battre sans malus, même s'il se retrouve hors de combat ou mourant.

Protecteurs de la Forêt — Science du critique (Ext). Au niveau 3, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Protecteurs de la Forêt reçoit le don Science du critique, appliqué à l'arme à distance ou de jet de son choix.

Sentinelles du Seuil — Vision dans le noir (Ext). À partir du niveau 3, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Sentinelles du Seuil bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Si le personnage était déjà doté de la vision dans le noir, sa portée augmente de 9 mètres.

Ennemi juré (Ext). Le rôdeur d'Eldyn acquiert un nouvel ennemi juré au niveau 4. Cette aptitude fonctionne exactement comme l'aptitude de rôdeur du même nom et permet au personnage d'augmenter le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses autres ennemis jurés, comme si ce nouvel ennemi juré lui était octroyé par sa classe de rôdeur.

Pouvoir du culte III. Au niveau 5, le rôdeur d'Eldyn reçoit le pouvoir ultime associé à son culte.

Chantrefeuilles — Réduction des dégâts (Sur). À partir du niveau 5, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Chantrefeuilles bénéficie d'une réduction des dégâts de 3/fer froid.

Enfants de l'Hiver — Contagion (Sur). À partir du niveau 5, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Enfants de l'Hiver a le pouvoir de transmettre la maladie, comme par le biais du sort *contagion*, trois fois par jour.

Partisans du Sorbier — Résistance à la magie (Ext). À partir du niveau 5, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Partisans du Sorbier bénéficie d'une résistance à la magie de 20.

Protecteurs de la Forêt — Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un rôdeur d'Eldyn de niveau 5 ou supérieur peut tenter de châtier le Mal dans le cadre d'une attaque au corps à corps normale. Il ajoute alors son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau de rôdeur d'Eldyn. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Sentinelles du Seuil — Esprit fuyant (Ext). À partir du niveau 5, tout rôdeur d'Eldyn affilié au culte des Sentinelles du Seuil a le pouvoir d'échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'a une deuxième chance par jet de sauvegarde.

GATHAN LE PROTECTEUR

Gathan le Protecteur. Humain (m), rôdeur 5/rôdeur d'Eldyn 4 (Protecteurs de la Forêt) ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 plus 4d8+4 ; pv 53 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 16) ; B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Att *arc long composite +1* (+14 distance, 1d8+3/19–20/×3) ou épée longue (+11 corps à corps, 1d8+2/19–20) ou dague (+11 corps à corps, 1d4+2/19–20 ou 1d4+1/19–20 [argent]) ; Out *arc long composite +1* (+14/+9 distance, 1d8+3/19–20/×3) ou épée longue (+11/+6 corps à corps, 1d8+2/19–20) ou dague (+11/+6 corps à corps, 1d4+2/19–20 ou 1d4+1/19–20 [argent]) ; AS ennemi abhorré, ennemis jurés (aberrations +4, créatures magiques +4, humanoïdes [gnolls] +2), sorts, style de combat à distance ; Part compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel ; AL N ; JS Réf +11, Vig +9, Vol +4 ; For 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (géographie) +12, Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +15, Détection +14, Discrétion +15, Perception auditive +14, Survie +16 ; Arme de prédilection (arc long), Endurance ^{S}, Pistage ^{S}, Science du critique (arc long) ^{S}, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide ^{S}.

Ennemi abhorré (Ext). Quand Gathan combat contre une créature de type aberration ou créature magique, ou encore un humanoïde de sous-type gnoll, il peut dépenser 1 point d'action pour tenter une attaque en force. Ainsi, si l'attaque réussit, les dégâts sont doublés.

Ennemi juré (Ext). Gathan reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il a affaire à des aberrations ou des créatures magiques. Il bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts contre ces créatures.

Contre les humanoïdes présentant le sous-type gnoll, il bénéficie de bonus de même type, si ce n'est qu'ils ne sont que de +2.

Style de combat (Ext). Gathan a opté pour le combat à distance. Il bénéficie du don Tir rapide sans avoir besoin de remplir les conditions normales.

Compagnon animal (Ext). Gathan dispose d'un loup comme compagnon animal (cf. *Manuel des Monstres*, page 277). Gathan peut diriger son loup par une action libre. Par ailleurs, il peut faire bénéficier son compagnon animal des sorts qu'il se lance sur lui-même s'ils ne sont pas séparés de plus de 1,50 mètre l'un de l'autre (cf. page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Empathie sauvage (Ext). Gathan peut améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20+5, ou 1d20+1 s'il tente d'influencer une créature magique dotée d'une valeur d'Intelligence de 1 ou 2.

Sorts de rôdeur préparés (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : 1er niveau : *grand pas*.

Possessions : *armure de cuir cloutée +2*, épée longue, dague, dague en argent, *arc long composite +1* (bonus de For max. +2), 3 *flèches endormantes*, 20 flèches en argent, 20 flèches, 10 flèches en fer froid, *flèche mortelle* (aberrations), *amulette d'armure naturelle +1*, *potion de bouclier de la foi +3*, *potion d'endurance aux énergies destructives* (acide), *potion d'endurance aux énergies destructives* (feu).


Alors que les magiciens se faisaient face, l'air chargé d'énergie mystique se mit à grésiller et à bourdonner autour d'eux. Leurs sorts étaient prêts et leurs bâtons irradiaient d'une puissante magie...

CHAPITRE CINQ

MAGIE

La magie fait partie intégrante du monde d'Éberron. Elle rayonne depuis l'anneau de Sibérys qui enveloppe le monde. Elle lie les entités ténébreuses et légendaires qui rampent dans les cavernes les plus profondes du monde souterrain de Khyber. Elle suinte de la terre elle-même. C'est à la fois une source d'énergie, mais aussi un moyen de faire plier les lois de la réalité. Ce chapitre aborde le rôle de la magie dans Éberron. Il présente des nouvelles règles concernant les effets magiques, comme par exemple les possessions fiélons ou la résonance céleste. Il décrit la cosmologie planaire d'Éberron et ajoute des listes de sorts (et de nouveaux sorts) pour les personnages qui manipulent la magie.

LA MAGIE DANS LE MONDE

La magie et la dépendance à la magie structurent et définissent les sociétés d'Éberron. Pendant des milliers d'années, les magiciens, les ensorceleurs, les prêtres, les façonneurs, les adeptes et les thaumartisans ont mis à l'œuvre leurs talents magiques afin de résoudre les problèmes au quotidien. La classe de personnage de façonneur est détaillée page 33 et la classe de PNJ de thaumartisan se trouve page 256. Ces solutions ont aidé les sociétés humanoïdes à se développer et à se répandre sur tous les continents (et plus particulièrement le Khorvaire). Il en a résulté une société basée sur la magie. Les aérodiligences survolent les tours effilées de Sharn. Les forgerons psalmodient des sortilèges dans leurs ateliers afin d'améliorer la qualité de leur travail. Des aéronefs transportent des passagers du Zilargo vers le Karrnath. Les tisseurs tirent des fils d'ombre dans leur manufacture. Les rues sont éclairées par des sorts de *flammes éternelles*, et des *signatures magiques* ornent les lettres de crédit ou tout autre document important. L'usage de la magie est commun, et les sorts de bas niveaux aisément accessibles. Par contre, la magie de haut niveau reste rare et conserve un aspect merveilleux.

LANCEURS DE SORTS

Il existe deux grandes catégories de lanceurs de sorts sur Éberron : les lanceurs de sorts salariés et les lanceurs de sorts indépendants. Ils ont un impact totalement différent sur la société.

Les lanceurs de sorts salariés comprennent les adeptes, les thaumartisans et tous ceux qui gagnent leur vie au quotidien, en produisant de la magie. Cette classe ouvrière de magiciens permet aux rouages de l'industrie de tourner (parfois au sens propre). Globalement, cette classe sociale comprend aussi la plupart des porteurs de dracogramme. Ils utilisent leur capacité innée à lancer des sorts à des fins économiques, au profit de leur maison ou de leur famille. En fait, les maisons à dracogramme du Khorvaire dominent la vie économique du continent grâce à leur contrôle quasi absolu sur les lanceurs de sorts salariés. Beaucoup des membres des maisons qui ne portent pas de dracogramme sont des thaumartisans ou des adeptes et même les lanceurs de sorts salariés qui n'appartiennent pas à une famille travaillent habituellement pour des guildes contrôlées par ces dernières.

Les lanceurs de sorts indépendants comprennent les magiciens, les façonneurs, les ensorceleurs, les prêtres, les druides, les bardes et les membres des autres classes de PJ pratiquant la magie. Les indépendants peuvent aussi vendre leurs services, mais il est bien rare que cela soit leur seule activité et unique source de revenus. Peu de personnes peuvent se permettre de payer pour un sort de haut niveau. De plus, le marché des lanceurs de sorts indépendants est trop petit pour leur permettre de vivre uniquement de leur magie. La plupart ont une profession par ailleurs (ils peuvent être des sages, des religieux, des conseillers ou des aventuriers).

SERVICES

La majorité des citoyens d'une ville du Khorvaire ne peut se permettre de se payer ne serait-ce qu'un sort de bas niveau. Par exemple, les 125 pièces d'or que coûte une *guérison des maladies* placent ce sort hors de portée de la plupart des bourses (même celles qui bénéficient du rabais de la maison Jorasco). Ceci explique aussi pourquoi la maladie ne sera jamais éradiquée dans les nations du Khorvaire. D'un autre côté, n'importe qui peut se payer un trajet en aérodiligence d'une extrémité de Sharn à l'autre et contempler de ses yeux la magie incroyable qui permet à la cité des tours de fonctionner. Même le plus pauvre des habitants d'une grande ville profite des *lanternes éternelles* qui illuminent les grandes avenues. Tout comme d'autres services, certains effets magiques sont abordables et accessibles facilement. D'autres, par contre, ne sont à la portée que des plus fortunés.

Cette section expose, en termes très généraux, toutes les sortes de services magiques disponibles ainsi que leur impact sur la société. Les prix précis pour ces services seront donnés dans le Chapitre 6 : équipement pour l'aventure.

Communication

Les communications à longue distance sont l'un des services proposés par la maison Sivis, porteuse du dracogramme de l'Écriture. Les porteurs de dracogramme de cette maison ont des pouvoirs comme *vent de murmures* ou *communication à distance*, qu'ils peuvent améliorer avec certains objets à dracolithes. De plus, ils peuvent sécuriser une missive écrite grâce à *texte illusoire*,

traduire un document à l'aide de *compréhension des langages* ou encore rédiger des lettres actées dotées d'une *signature magique*. La maison Sivis est sans doute l'une des maisons parmi les plus importantes du Khorvaire, tout simplement parce qu'elle offre aussi bien ses services à des particuliers qu'aux membres des autres maisons. Sans les lettres notariales des Sivis, par exemple, l'industrie des banques serait sérieusement remise en question.

La maison Sivis assure aussi le fonctionnement de relais de missives partout dans le centre du Khorvaire. Après paiement, une personne peut envoyer un message court (verbal ou écrit), d'un relais à l'autre. Sur place, il pourra être reçu directement ou transmis à son destinataire dans un laps de temps relativement réduit. Un service plus rapide, mais également plus coûteux, est proposé par les coursiers de la maison Orienne. Pour une somme importante, un téléporteur de la guilde des coursiers peut porter un document ou un petit paquet instantanément d'un lieu à un autre. La maison Orienne propose également un service de courrier plus classique, moins cher que les deux précédents, mais beaucoup moins rapide. Les lettres peuvent être protégées par les procédures notariales de la maison Sivis.

Soins

La maison Jorasco porte le dracogramme de la Guérison. Les efforts de cette maison et la qualité de ses services expliquent que les gens du Khorvaire vont dans les hôpitaux des Jorasco plutôt que dans les églises et les temples, lorsqu'ils ont besoin de se faire soigner une blessure ou guérir une maladie. Comme les soins magiques sont horriblement chers pour la majorité de la population, la guilde des guérisseurs de la maison Jorasco emploie un grand nombre de travailleurs capables de prodiguer des soins classiques. Ces membres de guilde utilisent leur compétence de Premiers secours pour traiter les maladies et les dommages avec efficacité. Ils assurent aussi des soins sur le long terme pour des patients très malades ou gravement blessés. Les églises et leurs prêtres réservent leurs capacités de guérison pour leurs fidèles ou pour les nobles des nations qui en ont le plus besoin (et qui peuvent être d'un grand bénéfice pour les congrégations en question).

Hébergement

La maison Ghallanda profite d'une position économique stable grâce au dracogramme de l'Hospitalité. De nombreuses tavernes ou auberges fonctionnent parfaitement sans faire appel à la magie, mais les établissements affiliés à la guilde des hôteliers de la maison Ghallanda, offrent des avantages comme des *festins des héros* en guise de repas, de la nourriture et de l'eau dont la pureté est garantie, et même des refuges extra-dimensionnels pour ceux qui en ont besoin (et qui peuvent se les payer). La guilde des hôteliers se charge aussi d'inspecter (et parfois de sanctionner) les affaires non affiliées, améliorant la qualité des établissements un peu partout dans le centre du Khorvaire. Lorsqu'une personne riche ou influente veut organiser une fête mémorable, elle fait appel aux services de la maison Ghallanda pour en assurer l'organisation.

Transport

Les transports magiques existent sous de nombreuses formes et sont gérés par diverses maisons à dracogramme. La maison Orienne, qui porte le dracogramme du Passage, contrôle la guilde des coursiers et la guilde des transports. Certains membres de la maison Orienne peuvent utiliser la *téléportation* pour voyager sur des distances limitées, emportant avec eux des passagers contre un paiement. Cependant, plus nombreux sont les gens qui ont accès (et qui peuvent se payer) aux voies fulgurantes. Suite de voitures magiques connectées les unes aux autres, les fulgurants filent en suivant des lignes prédéfinies qui relient les villes les plus importantes d'Aundair, de Brélande, du Thrane et du Zilargo. En association avec la maison Vadalis, la maison Orienne gère aussi les routes marchandes. Elle utilise un mélange de convoyage magique et d'animaux de trait ordinaires ou mage-sang pour transporter des biens et des personnes partout dans le Khorvaire.

La maison Lyrandar, qui porte le dracogramme de la Tempête, exploite sa maîtrise des vents pour régner dans le domaine du transport maritime des marchandises ou des voyageurs, ainsi que pour conduire les transports aériens partout sur le continent. Depuis la destruction des voies fulgurantes dans la région maintenant appelée les terres du Deuil, qui empêche les fulgurants de la maison Orienne d'atteindre le Karrnath, c'est la maison Lyrandar qui domine les échanges de biens et personnes entre les deux côtes du continent.

Autres services

Les quartiers riches des grandes cités se payent des *lanternes éternelles* qui amplifient la luminosité des *flammes éternelles* pour illuminer les rues. La maison Kundarak s'occupe des banques, utilisant les *signatures magiques* fabriquées par la maison Sivis pour produire des lettres de crédit notariales (ce qui permet aux gens fortunés de profiter de leur argent partout dans le Khorvaire civilisé). La maison Sivis produit aussi des papiers pour ceux qui ont besoin de prouver leur identité. Ces derniers sont souvent utilisés pour les voyages dans les Cinq Nations et les pays voisins. Les rétameurs (souvent affiliés à la maison Cannith), utilisent *réparation* et *réparation de dégâts modérés* pour rafistoler les objets abîmés. Certaines cités ou villes se dotent de blanchisseries et de nettoyeurs de rues qui emploient *prestidigitation* pour effectuer leur travail.

MARCHANDISES

Les marchandises produites grâce à la magie ne sont pas plus rares que les services, qu'elles conservent une trace de magie durable une fois créées ou non.

Objets thaumartisanaux. Tous les thaumartisans dignes de ce nom possèdent le sort de *thaumartisanat* (cf. page 117). Les maîtres tonneliers le lancent sur leurs barils, les meilleurs forgerons le chantent tout en frappant l'acier en fusion avec le marteau, et les potiers les plus habiles l'utilisent alors qu'ils modèlent leur argile. L'effet du sort est simple (il donne un bonus d'aptitude aux tests d'Artisanat), mais il a d'autres conséquences. En utilisant *thaumartisanat*, un artisan peut produire des biens de qualité en trois quarts du temps qu'il aurait normalement mis. De plus, l'artisan qui, en d'autres circonstances, aurait trouvé la fabrication de biens de maître trop ardue, peut les concevoir en utilisant *thaumartisanat*. De fait, le Khorvaire a des ressources plus importantes en termes de biens de qualité, tandis que les thaumartisans produisant plus vite et mieux, gagnent plus pour leur labeur.

Objets magiques Les objets magiques ne sont pas plus simples à créer dans Éberron, mais il y a plus de lanceurs de sorts capables de les produire. L'industrie mondiale est basée sur la fabrication et la vente des objets magiques. Ces derniers sont manufacturés par tout le monde, depuis l'adepte classique et le thaumartisan, jusqu'au façonneur et autres lanceurs de sorts indépendants. En règle générale, les petits objets magiques sont plus simples à trouver et à acheter au Khorvaire

qu'indiqué dans le *Guide du Maître*. Cette différence s'illustre par quelques ajustements dans la limite en po concernant les petites communautés, comme indiqué dans la table qui suit.

Taille de la ville	Limite en po	Objets mineurs
Lieu-dit	50 po	parchemin de 1er niveau, potion de niveau 0
Hameau	150 po	parchemin de 2e niveau, potion de 1er niveau
Village	400 po	parchemin de 3e niveau, potion de 2e niveau, baguette de 1er niveau
Petite ville	1 000 po	parchemin de 4e niveau, potion de 3e niveau, baguette de 2e niveau
Ville importante	4 500 po	parchemin de 5e niveau, potion de 3e niveau, baguette de 3e niveau
Grande ville	15 000 po	tous
Cité	40 000 po	tous
Métropoles	100 000 po	tous

Bétail. La maison Vadalis, qui porte le dracogramme du Dressage, gère l'essentiel des troupeaux du Khorvaire. Les éleveurs de la maison Vadalis font usage d'améliorations magiques pour produire des animaux mage-sang, des créatures dotées de caractéristiques modifiées pour qu'elles soient plus rapides, plus résistantes mais aussi plus facilement domptables (l'archétype des animaux mage-sang est détaillé page 276). Il existe aussi petit nombre de créatures magiques produites par la maison Vadalis, grâce à son programme d'élevage. Cependant, ces dernières ne sont pas une source de revenu importante et ne sont pas encore disponibles pour le grand public.

COMPOSANTES MATÉRIELLES OPTIONNELLES

Du fait de l'origine même de l'univers, les substances à potentiel magique, les plantes dotées de propriétés alchimiques, les minéraux qui concentrent de l'énergie magique et tous les éléments de ce genre abondent dans Éberron. La plupart de ces objets peuvent être utilisés en tant que composantes pour les sorts. Les composantes en question sont optionnelles (et donc non indiquées parmi les composantes dans la description des sorts). Leur utilisation donne une chance d'augmenter la puissance d'un sort d'une manière ou d'une autre, comme indiqué dans la description de chaque composante ci-dessous. Que le sort soit amélioré ou pas, la composante est détruite pendant l'incantation. Un personnage ne peut utiliser qu'une seule composante optionnelle dans le lancement d'un sort.

La table qui suit ne comprend que les composantes que l'on peut trouver facilement dans le commerce. De nombreuses légendes décrivent d'autres plantes, minéraux, parties d'animaux et autres substances que l'on peut espérer trouver dans les régions sauvages d'Éberron, et qui peuvent améliorer le lancement des sorts. Si ces composantes existent vraiment, elles ne pourront être découvertes qu'au terme de longues recherches et au fil d'aventures.

Corne de laskin. La laskin est une petite antilope native des confins d'Eldyn. Elle est dotée de cornes orientées vers l'arrière, qui peuvent être utilisées comme composantes. Lorsqu'elles sont utilisées lors du lancement d'un sort qui requiert une attaque de contact (de corps à corps ou à distance), le lanceur a 40% de chances d'obtenir un bonus de +1 à son jet d'attaque.

COMPOSANTES DE SORTS OPTIONNELLES

Composante	Prix	Composante	Prix
Corne de laskin	55 po	Gland de draconœil	60 po
Cristal d'Irian	115 po	Pousses de mastine	60 po
Cristal de Mabar	50 po	Racines d'hathil	90 po
Feuilles de covadish	750 po	Rate de cathier	125 po
Feuilles de kiëros	150 po	Sompierre	500 po
Feuilles de lierreux	120 po		

Cristal d'Irian. Ce cristal transparent luit d'une douce lumière blanche. Lorsqu'un cristal d'Irian est utilisé en tant que composante d'un sort d'invocation (guérison), il a 15% de chances de maximiser ledit sort, comme si le lanceur avait utilisé le don de Quintessence des sorts (mais sans changer le niveau effectif du sort ou son temps d'incantation).

Cristal de Mabar. Ce cristal noir d'encre, aussi sombre que de l'obsidienne, mais légèrement translucide, peut être trouvé dans certaines régions des profondeurs de Khyber. Lorsqu'un de ces éclats est utilisé en tant que composante, lors d'une évocation (obscurité), il a 40% de chances de doubler le rayon de ses effets.

Feuilles de covadish. La covadish pousse sur l'île d'Aërénal, où elle a une grande valeur aux yeux des elfes du fait de ses propriétés dans le domaine de la nécromancie. Lorsqu'elles sont utilisées en tant que composantes pour un sort de nécromancie, les feuilles de covadish ont 30% de chances d'augmenter le niveau effectif du lanceur de sorts de 2, uniquement pour ce sort.

Feuilles de kiëros. L'herbe connue sous le nom de kiëros pousse seulement dans une région d'Aërénal baptisée bois Fou. Lorsque les feuilles sont utilisées en tant que composantes pour n'importe quel sort appartenant au registre de la mort, elles ont 30% de chances d'augmenter son DD de sauvegarde de +2.

Feuilles de lierreux. Le lierreux rampant est un parasite qui pousse le long des arbres des confins d'Eldyn. Lorsque que le lierreux est utilisé en tant que composante pour lancer un sort qui cible une plante ou une créature de type plante, il a 45% de chances d'augmenter le DD de sauvegarde de +2.



Gland de draconœil. Le chêne draconœil pousse au Q'barra et ses glands servent dans le lancement de certains sorts d'évocation. Lorsqu'un gland de draconœil est utilisé pour un sort d'évocation possédant un registre d'énergie destructive (acide, froid, électricité, feu, son), il a 10% de chances d'étendre l'effet de ce dernier comme lors de l'utilisation du don Extension d'effet (mais sans changer le niveau effectif du sort ou son temps d'incantation).

Pousses de mastine. La mastine, plante des jungles du Q'barra, produit des toxines naturelles lorsqu'elle commence à peine sa croissance, qui attirent les animaux sauvages. Lorsqu'une pousse est utilisée en tant que composante pour lancer un enchantement qui cible un animal ou une bête magique, elle a 40% de chances de doubler la durée du sort.

Racines d'hathil. L'hathil pousse dans les marécages des marches de l'ombre. Lorsqu'elles sont utilisées dans le lancement d'un sort de transmutation, les racines d'hathil ont 35% de chances d'augmenter le DD de sauvegarde de +1.

Rate de cathier. Le cathier est un petit herbivore inoffensif originaire des confins d'Eldyn, assez proche du lièvre, qui a un pouvoir de camouflage magique. Sa rate aide lors de l'incantation de sorts d'illusion. Lorsqu'elle est utilisée en tant que composante pour un sort d'illusion, une rate de cathier a 60% de chances de doubler la durée du sort.

Sompierre. Cette étrange pierre, qu'on trouve dans les désolations démoniaques, a la réputation d'être un os de démon pétrifié. Lorsqu'elle est utilisée en tant que composante lors du lancement d'un sort de convocation ou d'appel, la sompierre a 40% de chances d'attribuer un bonus de chance de +1 à la CA de toute créature convoquée ou appelée par le sort.

Plans d'existence

Éberron flotte dans son propre plan Matériel, lui-même enveloppé par trois plans transitoires coexistants : le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre, tout comme dans la cosmogonie de base de D&D (cf. Chapitre 5 du *Guide du Maître*).

Treize plans évoluent au sein du plan Astral d'Éberron, suivant des orbites complexes autour du plan Matériel. Ces plans sont la combinaison de traits propres aux plans intérieurs et aux plans extérieurs : certains ont une nature élémentaire, d'autre une tendance liée à l'alignement et d'autres encore sont tous simplement des mondes insolites. Ils sont les demeures de toutes les créatures extraplanaires détaillées dans le *Manuel des Monstres*. Contrairement à la cosmogonie classique de D&D, ces plans ne sont pas la demeure de divinités et seul l'un d'eux, Dolurrh, se trouve être le plan où les âmes mortelles se rendent au moment du trépas.

Les treize plans en orbite sont séparés les uns des autres et n'ont aucun lien entre eux. Ils coexistent avec le plan Astral, mais sont séparés du plan Éthéré et du plan de l'Ombre. Du coup, certains sorts (*forme éthérée* ou *traversée des ombres*, par exemple), ne sont pas disponibles pour les lanceurs de sorts sur ces plans. Chacun d'eux est périodiquement en conjonction avec le plan Matériel, ce qui permet des échanges entre les deux plans (cf. *Les connexions planaires*, ci-dessous).

Destinations planaires aléatoires

Cette table a la même fonction que la Table 5–7, page 151 du *Guide du Maître*.

1d100	Plan
01–09	Dânvi, l'Ordre Parfait
10	Dal Quor, le Pays des Rêves
11–18	Dolurrh, le Royaume des Morts
19–27	Fernia, la Mer de Feu
28–36	Irian, le Jour Éternel
37–45	Kythri, le Chaos Bouillonnant
46–54	Lamannie, la Forêt du Crépuscule
55–63	Mabar, la Nuit sans Fin
64–72	Risia, la Plaine Glacée
73–80	Shavarath, le Champ de Bataille
81–88	Syranie, le Ciel Azur
89–96	Thélanis, la Cour Féerique
97–100	Xoriat, le Royaume de la Folie

Les connexions planaires

Au fil de leurs mouvements dans le plan Astral, les treize plans se rapprochent ou s'éloignent du plan Matériel. On distingue quatre phases résumant la position relative d'un plan par rapport au plan Matériel.

Conjonction. En de rares occasions, un plan se rapproche tellement du plan Matériel qu'il en est quasiment adjacent. Tant que dure la conjonction, il se crée sur les deux plans des zones qui permettent de se déplacer librement de l'un à l'autre. Par exemple, lorsque Fernia est en conjonction avec plan

Les dracolithes

Les dracolithes (c'est-à-dire « pierres draconiques ») apparaissent sous trois formes différentes, en fonction de la partie du monde dont ils sont originaires. Ils peuvent être taillés et utilisés pour fabriquer des objets magiques, des artéfacts, des créatures artificielles ou pour améliorer les capacités octroyées par les dracogrammes.

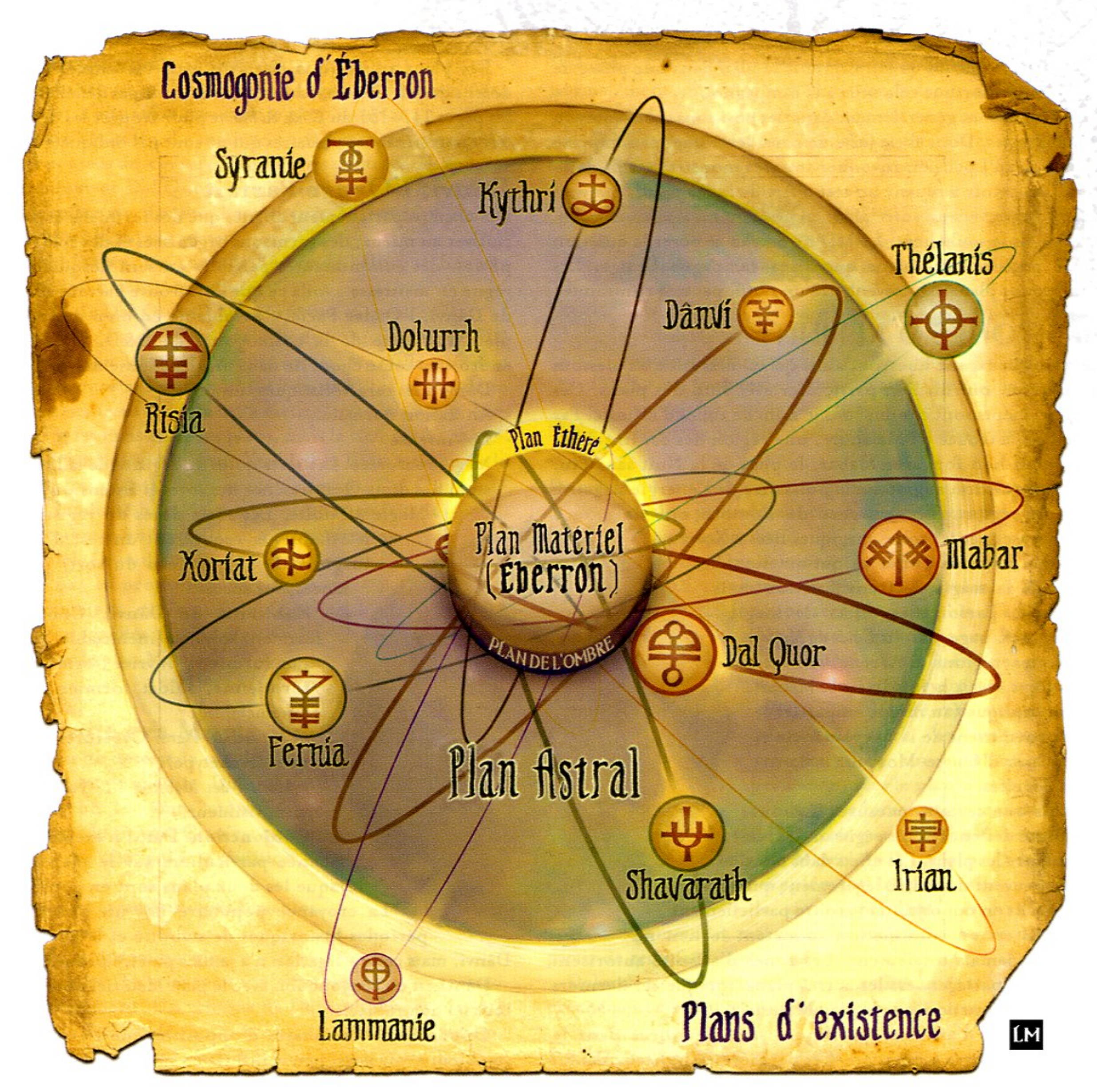
Tous les dracolithes sont des pierres translucides ou des cristaux, traversés de veines tournoyantes et colorées. Ces veines évoquent des dracogrammes sans en être les répliques exactes. De plus, leurs pulsations donnent l'impression que les pierres sont vivantes. Comme les dracolithes sont transparents, ce sont en fait les veines lumineuses qui les parcourent qui leur donnent une couleur précise.

Les dracolithes de Sibérys proviennent de l'anneau éponyme qui forme une voie lactée dans le ciel nocturne. Un tourbillon scintillant de veines dorées pulse dans les profondeurs minérales d'un dracolithe de Sibérys.

Les dracolithes de Khyber peuvent être trouvés dans les tréfonds de la terre, à proximité des couches magmatiques. Ces cristaux vivants se forment généralement sur les murs des cavernes. Ces dracolithes peuvent être traversés des tourbillons de veines, allant du bleu profond au noir d'encre.

Les dracolithes d'Éberron sont enterrés assez peu profondément dans le sol. Généralement, ils peuvent être trouvés dans des œufs minéraux, de forme géodésique. Un dracolithe d'Éberron est parcouru de tourbillons pourpres et rouge sang, qui courent le long de sa surface.

Les dracolithes et leur usage sont décrits dans le Chapitre 10 : objets magiques.



Matériel, un personnage peut s'y rendre par le biais d'un volcan ou d'un feu particulièrement ardent. De même, les natifs de Fernia peuvent entrer dans Éberron tout aussi facilement. Les plans ont chacun leurs propres trajectoires au sein du plan Astral, qui les amènent selon des fréquences variables en conjonction avec le plan Matériel : Fernia s'approche relativement souvent (un mois tous les cinq ans) alors que Xoriat n'a pas connu de conjonction depuis plus de sept millénaires.

Le plan Matériel présente parfois certaines des caractéristiques des plans qui sont en conjonction avec lui (cet ascendant est le plus souvent limité à certaines régions). Par exemple, lorsque Risia est en conjonction avec le plan Matériel, les sorts appartenant au registre du froid sont renforcés dans les régions où l'influence du plan est la plus forte. Cependant, tous les plans n'agissent pas de cette façon sur le plan Matériel.

Croissant/décroissant. Lorsqu'un plan s'approche de sa phase de conjonction, on dit qu'il est croissant. Lorsqu'il s'éloigne après une période de conjonction, on dit alors qu'il est décroissant. Dans les deux cas, cela n'a aucun effet particulier sur le plan Matériel.

Opposition. Lorsqu'un plan est en opposition avec le plan Matériel, il est difficile d'établir des connexions de l'un à l'autre. Par exemple, lorsque Fernia est en opposition, les sorts du feu fonctionnent moins efficacement, les élémentaires du Feu sont plus durs à invoquer et il est presque impossible d'atteindre ce plan via un *changement de plan*. Voyager vers un plan en opposition à l'aide de *changement de plan* ou invoquer une créature native de ce plan à l'aide de n'importe quel sort requiert la réussite d'un test d'Art de la magie (DD 30 + niveau du sort). Un personnage doté d'un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) obtient un bonus de circonstances de +2 pour ce test. En cas d'échec, le sort est perdu.

Les plans dans le jeu. Les sages et les astronomes d'Éberron utilisent des planétaires compliqués et de vastes graphiques afin de calculer la position relative des plans par rapport à Éberron. Aucun MD ne doit aller aussi loin. Pour plus de simplicité dans le jeu, il est préférable de rendre un plan en conjonction lorsque cela va dans le sens de la campagne. Si la cohérence est un élément important pour le MD, il devra noter la date de la période de conjonction et celle de la prochaine (et ce pour chaque plan). Si la cohérence n'est pas importante, pas de

problème (il suffira de faire revenir le plan dans une phase de conjonction lorsque cela utile à la campagne).

Les plans sont généralement dans des positions croissantes ou décroissantes. Donc il est juste de considérer que, peu importe la date, les PJ peuvent invoquer tous les monstres qu'ils désirent, sans avoir à réussir un test d'Art de la magie. Ils peuvent aussi voyager vers un autre plan, en utilisant un *changement de plan*, comme ils le souhaitent. Le MD ne devrait se poser la question de la position des plans que si sa campagne l'exige. Les connexions planaires doivent être un outil, pas une contrainte.

LES ZONES D'AFFINITÉ

Certains lieux, sur Éberron, ainsi qu'au-dessus ou au-dessous d'Éberron, ont un lien particulier avec l'un des plans. Ces emplacements sont connus sous le nom de zones d'affinité. Par exemple, la trouée de Malandre, une région des confins d'Eldyn, a un lien fort avec Mabar, le plan de la Nuit sans Fin. Cette connexion augmente la puissance de l'énergie négative dans la région. Les marches de l'ombre ont de nombreuses petites zones magiques liées à Xoriat, le Royaume de la Folie, ce qui améliore les effets de la magie de transmutation mais déclenche parfois des effets de magie sauvage (cf. page 150 du *Guide du Maître*). Quelques régions d'Aërénal ont des liens forts avec à la fois Irian et Mabar, ce qui explique (au moins en partie) le rôle proéminent de la nécromancie et de la Cour d'Outre-Mort sur le continent des elfes.

Dans une certaine mesure, les zones d'affinité défient les lois régissant les relations entre les plans. Les effets dans de telles zones peuvent décroître légèrement quand le plan lié est en opposition et croître partiellement lorsqu'il est en conjonction, pourtant le lien ne disparaît jamais totalement. Les zones d'affinité autorisent parfois les passages vers les autres plans, lorsque ces derniers sont en conjonction avec le plan Matériel.

Des zones d'affinité spécifiques sont détaillées dans le Chapitre 7 : vivre à Éberron. Ces dernières sont permanentes et, dans la majorité des cas, ont un impact profond sur les terres qui les entourent ainsi que sur les gens qui y habitent. Des zones d'affinité plus petites, ou de moindre importance, sont dispersées un peu partout sur Éberron. Il est possible que de nouvelles apparaissent comme il est possible aussi que des anciennes se volatilisent. Les apparitions et disparitions de ces zones ne semblent pas avoir de lien direct entre la position cosmologique du plan connecté et le plan Matériel.

Il n'existe pas de zone d'affinité liée à Dal Quor. D'autres zones (mineures ou majeures) liées aux autres plans existent un peu partout dans Éberron.

DESCRIPTION DES PLANS

Les plans de la cosmogonie d'Éberron sont brièvement décrits ici. Chaque description de plan comprend une liste de créatures du *Manuel des Monstres* qui en sont natifs. Quelques monstres issus d'autres suppléments sont aussi indiqués (ils sont néanmoins séparés des créatures du *Manuel des Monstres*). Chaque description de plan comprend également les conséquences lorsqu'il se trouve en conjonction ou en opposition pour le plan Matériel (ainsi qu'une estimation des périodes durant lesquelles il se trouve dans ces positions).

Les plans transitifs d'Éberron sont identiques aux plans décrits dans le *Guide du Maître* et ne sont donc pas détaillés ici. Voir les pages 147–151 du *Guide du Maître* pour trouver les définitions des caractéristiques planaires qui ne sont pas indiquées ici.

Dânvi, l'Ordre Parfait

Des champs parfaitement alignés que des formiens cherchent à cultiver au mieux, des garnisons organisées et des soldats disciplinés, des communautés paisibles au sein desquelles la loi règne en maîtresse : voilà ce que l'on trouve partout sur le plan de Dânvi, l'Ordre Parfait. Semblable en bien des points au plan d'Arcadie de la cosmogonie de D&D, Dânvi est un endroit où toute chose vie dans une harmonie née de l'ordre.

Dânvi a les caractéristiques suivantes.

- Altération normale.
- Loi/intense.
- Magie renforcée. Les sorts dotés du registre de la Loi bénéficient des dons Quintessence des sorts et Extension d'effet.
- Magie affaiblie. Les sorts dotés du registre Chaos sont affaiblis et requièrent un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort) pour être lancés avec succès.

Habitants de Dânvi. Contremaître formien, kolyarut (inéluctable), myrmarque formien, ouvrier formien, reine formienne, soldat formien, zelekhut (inéluctable).

Manuel des Plans. Créatures axiomatiques (archétype).

Manuel des Monstres III. Justicier planaire, visilueur.

Conjonction. Dânvi n'exerce pas d'influence particulière sur le plan Matériel lorsque les deux plans sont en conjonction. La croyance populaire fait un lien entre les périodes historiques de stabilité et la proximité de Dânvi, mais cette allégation n'a jamais pu être prouvée.

Dânvi est en conjonction avec le plan Matériel pour un siècle tous les quatre siècles.

Opposition. Les phases d'opposition de l'Ordre Parfait semblent avoir aussi peu d'influence sur le plan Matériel que ses phases de conjonction. Dânvi est en opposition pendant un siècle tous les 400 ans, un siècle après la fin de sa période de conjonction.

Dal Quor, le Pays des Rêves

Lorsque les mortels rêvent, ils projettent psychiquement leur esprit vers Dal Quor, le plan où les songes se déroulent. Dal Quor est entouré d'espaces oniriques : des petites poches temporaires de pseudo-réalité, dans lesquelles les rêveurs vivent leur songe pour un court moment. Pourtant à l'intérieur de cet anneau, il existe un monde totalement différent.

De majestueuses cités aux dômes imposants émergent du maelström informe de résidus oniriques rejetés à l'intérieur de l'anneau, ce qui permet aux quoriens vivant ici d'avoir un accès facile à leur réserve de nourriture (l'énergie psychique des rêves de mortels). Par delà les cités quoriennes, un bouillonnement de contrées oniriques se mélange, brûle, croît et se dissout sans cycle logique ou raison apparente. Des légendes évoquent l'existence d'un œil central, calme, au cœur de la tempête. Mais elles proviennent le plus souvent de vagues réminiscences de rêves en partie oubliés.

Dal Quor a les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective.
- Passage du temps inhabituel. Pour 10 minutes passées dans Dal Quor, 1 minute se passe sur le plan Matériel.
- Altération aléatoire. La matière onirique se transforme au gré des pensées des rêveurs. Par-delà les contrées des songes, dans le cœur de Dal Quor, les quoriens peuvent manipuler cette dernière avec facilité. Les visiteurs, eux, auront plus de mal à altérer l'environnement.
- Magie renforcée. Les sorts de l'école de l'Illusion bénéficient du don Extension de durée.

Habitants de Dal Quor. Quorien (tous, cf. page 293).

Opposition. La dernière période de conjonction de Dal Quor avec le plan Matériel remonte à quarante mille ans, date à laquelle les quoriens ont envahi le Xen'drik. Les géants de ce continent réussirent finalement à mettre un terme à la guerre et coupèrent les liens entre les plans, mais la victoire fut chèrement payée par la dévastation de Xen'drik et la disparition de la civilisation des géants. Dans le même temps, Dal Quor lui-même fut repoussé hors de son orbite. De ce fait, le plan est toujours en opposition par rapport au plan Matériel. Le seul moyen de l'atteindre est de passer par la projection psychique du rêve. Les quoriens, eux, ont été obligés de trouver de nouvelles façons d'atteindre leurs buts sur le plan Matériel.

Dolurrh, le Royaume des Morts

C'est un lieu de désespoir, de détresse éternelle, de totale apathie. Dolurrh est le royaume où les âmes mortelles se rendent après le trépas. Ce n'est pas une récompense, ce n'est pas une punition, c'est juste ainsi.

Dolurrh a les caractéristiques suivantes.

- Gravité élevée.
- Passage du temps immuable.
- Magie affaiblie. Tous les sorts sont affaiblis.
- Emprisonnement. Un visiteur de Dolurrh sera confronté à une apathie et un désespoir croissants tant qu'il y restera. Les couleurs tournent au gris et sont moins vives, les sons deviennent sourds et toute nouvelle expérience est vécue dans l'ennui. À la fin de chaque jour (de temps subjectif) passé sur ce plan, une créature qui n'en est pas native du plan doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + le nombre de jours successifs passés en Dolurrh). Un échec indique que l'individu est tombé entièrement sous le contrôle du plan, devenant une silhouette intangible, un extérieur natif de ce plan.

Les voyageurs coincés en Dolurrh ne peuvent pas quitter ce plan de leur propre volonté et n'ont même pas le désir de le faire. Les souvenirs de leur vie passée disparaissent dans les limbes et il faudra un *souhait* ou un *miracle* pour qu'ils reviennent.

Habitants de Dolurrh. Lémure (diable), marut (inéluctable), nalfeshnie (démon).

Manuel des Monstres III. Buisson piégeux, nuée éphémère, sanglotain (démon).

Conjonction. Lorsque Dolurrh est en conjonction avec le plan Matériel, des dérapages peuvent arriver entre les deux plans. Il y a alors plus de fantômes sur Éberron puisque les esprits peuvent facilement revenir dans le monde des vivants (tout comme il est simple pour ces derniers de rejoindre Dolurrh). Les sorts pour faire revenir les morts fonctionnent normalement, mais risquent de ramener des esprits en plus de celui désiré. Lorsqu'un personnage est ramené à la vie alors que ce plan est en conjonction, il faut effectuer un jet sur la table suivante.

1d100	Résultat
01–50	Le sort fonctionne normalement.
51–80	1d4 fantômes (d'un FP égal au niveau du personnage rappelé à la vie) apparaissent à côté du personnage rappelé.
81–90	Idem, mais c'est un autre esprit que celui désiré qui réclame le corps, tandis que le premier revient sous la forme d'un fantôme.
91–99	Le sort fonctionne normalement, mais un nalfeshnie possède le corps du personnage rappelé.
100	Le sort ne fonctionne pas, mais un nalfeshnie anime le corps.

Dolurrh est en conjonction pendant une année tous les siècles, précisément cinquante années après avoir été en opposition.

Opposition. Lorsque Dolurrh est en opposition, les sorts rappelant à la vie ne fonctionnent plus. De plus, il est impossible d'y accéder grâce à un *changement de plan*. Durant cette période, le seul moyen de faire revenir à la vie un personnage décédé consiste à voyager jusqu'à Dolurrh (en utilisant une *projection astrale*, un *portail* ou portail permanent vers le plan), trouver l'âme du mort et la ramener sur le plan Matériel. Une fois que l'âme est de retour sur le plan Matériel, il n'y a pas besoin de magie supplémentaire pour faire revenir le mort à la vie. Cependant, les nalfeshnies comme les maruts désapprouvent de voir des âmes partir de cette façon.

Dolurrh est en opposition pendant une année tous les siècles, précisément cinquante années après avoir été en conjonction.

Fernia, la Mer de Feu

Fernia, la Mer de Feu est uniformément recouverte de flammes. Le sol n'est constitué que des grandes plaques mouvantes de flammes compactes, de cendres et de débris. L'air ondoie sous l'effet de la chaleur des éternelles tempêtes de feu. Des océans de flammes liquides vont et viennent alors que des montagnes crachent de la lave en fusion. Le feu ravage tout, sans besoin de combustible ou d'air, dans ce paysage en perpétuelle incandescence.

Fernia a les caractéristiques suivantes.

- Feu dominant.
- Mal/modéré.
- Magie renforcée. Les sorts dotés du registre du Feu bénéficient des dons Quintessence des sorts et Extension de portée.
- Magie affaiblie. Les sorts dotés du registre du Froid sont affaiblis.

Habitants de Fernia. Azer, balor (démon), diantrefosse (diable), éfrit (génie), élémentaire du Feu (tous), magmatique, méphite enflammé, méphite magmatique, méphite vaporeux, molosse satanique, rhast, salamandre (toutes).

Manuel des Plans. Firre (éladrin), para-élémentaire de Magma (tous).

Manuel des Monstres III. Harssaf, nuée cendrée, phénixien, vase incendiaire, zézir.

Conjonction. Lorsque Fernia est en conjonction avec le plan Matériel, les régions très chaudes (en premier lieu les zones entourées de volcans) prennent certains traits du plan. Les conditions déjà extrêmes (60° C ou plus) empirent : respirer un tel air inflige 1d8 points de dégâts par minute et la chaleur elle-même inflige 1d6 points de dégâts non létaux toutes les 5 minutes (jet de Vigueur DD 20 + 1 par jet précédant, pour annuler). La lave ou le magma inflige 4d6 points de dégâts par round d'exposition, plus 2d6 points de dégâts pendant 1d4 rounds après que l'exposition a cessé.

Entrer dans une mare de lave, ou tout autre élément similaire dont la chaleur est particulièrement élevée (comme une tempête de feu ravageant les terres du Deuil), alors que Fernia est en conjonction, a 30% de chances d'emporter un personnage dans la Mer de Feu. De même, les natifs de Fernia peuvent entrer dans le plan Matériel par de telles zones enflammées. De plus, ils ont 70% de chances d'être rencontrés non loin des zones de grande chaleur.

Dans les zones de chaleur intense, les sorts dotés du registre du feu bénéficient des dons Extension d'effet et Extension de portée.

Fernia est en conjonction avec le plan Matériel pendant un mois (au plus fort de l'été, pendant le mois de Lharvion), tous les cinq ans.

Opposition. Lorsque Fernia est en opposition par rapport au plan Matériel, la chaleur est un peu moins intense. Les conditions extrêmes (60° C ou plus) deviennent plus supportables : respirer un tel air n'inflige plus que 1d4 points de dégâts par minute et la chaleur elle-même n'inflige plus que 1d3 points de dégâts non létaux toutes les 5 minutes (jet de Vigueur DD 12 + 1 par jet précédant, pour annuler). La lave ou le magma inflige 2d4 points de dégâts par round d'exposition, plus 1d4 points de dégâts pendant 1d4 rounds après que l'exposition a cessé.

Sauf dans les zones d'intense chaleur, les sorts dotés du registre du feu sont plus difficiles à lancer. Ils requièrent un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort).

Fernia est en opposition avec le plan Matériel pendant un mois (au milieu de l'hiver, pendant le mois de Zarantyr) tous les cinq ans, deux ans et demi après sa phase de conjonction.

Irian, le Jour Éternel

Sur Irian, un brillant soleil reste suspendu au milieu d'un ciel cristallin, baignant un paysage radieux de sa lumière absolue. Forêts de pousses cristallines, montagnes de pur quartz, rivières de verre liquide et déserts blanchis par le soleil constituent le paysage de ce plan.

Irian est inondé d'énergie positive (pas assez pour menacer la vie, mais assez pour permettre la création et le développement de la vie sous des formes inhabituelles). Les créatures de lumière et de vie ont fait de ce plan leur maison, mais elles ne sont pas obligatoirement bonnes.

Irian a les caractéristiques suivantes.

- Énergie positive minoritairement dominante.
- Magie renforcée. Les sorts qui utilisent l'énergie positive, y compris les sorts de *soins*, bénéficient du don Quintessence des sorts. Les personnages reçoivent un bonus de +4 à leurs tests de Charisme pour renvoyer les morts-vivants et obtiennent le résultat maximum sur le jet d'efficacité de renvoi.
- Magie affaiblie. Les sorts qui utilisent la magie négative sont affaiblis.

Habitants d'Irian. Archon lumineux, ravid.

Manuel des Plans. Xag-ya.

Manuel des Monstres III. Lumi.

Conjonction. Lorsque Irian est en conjonction avec le plan Matériel, la vie apparaît à l'endroit où les deux plans se touchent. Les jours sont plus clairs, les couleurs plus chatoyantes et les sensations plus intenses. Les sorts qui utilisent l'énergie positive sont lancés avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts et les prêtres renvoient les morts-vivants comme s'ils avaient un niveau de plus.

Contrairement à la majorité des autres plans, l'influence d'Irian lors d'une phase de conjonction ne se manifeste pas à des endroits spécifiques du plan Matériel. Par contre, ses manifestations ont plutôt lieu aux alentours de midi en Éberron. Irian est en conjonction pendant dix jours durant le printemps, au mois d'Eyre, une fois tous les trois ans.

Opposition. Tout comme la vie apparaît lorsque ce plan est proche, la vie se replie lorsque Irian se trouve en opposition. Les nuits sont plus sombres, les couleurs s'affadissent et une sorte de torpeur règne. Les sorts qui utilisent l'énergie positive sont lancés avec un malus de –1 au niveau de lanceur de sorts et les prêtres renvoient les morts-vivants comme s'ils avaient un niveau de moins. Ces effets sont applicables dans Éberron pendant une période de dix jours, pendant le mois d'automne appelé Sphéros, une fois tous les trois ans (une année et demie après la phase de conjonction).

Kythri, le Chaos Bouillonnant

Le plan de Kythri est empli d'un bouillon de terre, d'eau, d'air, de limon protoplasmique, de feu, de magma, de vapeur chuintante, de fumée, de poussière, de glace, de lumière aveuglante, de ténèbres profondes, d'acide, d'éclairs fracassants, de sons cacophoniques, et d'apparemment toute autre forme de matière ou énergie existante dans l'univers. Chaque recoin du plan est en changement constant. Une créature autochtone, ou de passage, peut parfois faire preuve d'assez de volonté pour maintenir la stabilité et la structure d'un lieu pour un court moment.

Kythri a les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle objective. La direction de la gravité change fréquemment.
- Altération aléatoire. Kythri change en permanence. Un emplacement donné, sauf s'il est maintenu magiquement, peut réagir à des sorts spécifiques ou des altérations volontaires.
- Chaos/intense.
- Magie renforcée. Les sorts dotés du registre du Chaos bénéficient des dons Quintessence des sorts et Extension de portée.
- Magie affaiblie. Les sorts dotés du registre de la Loi sont affaiblis.

Habitants de Kythri. Chaosien, githzerai, hurleur, slaad (tous), titan.

Manuel des Monstres III. Quapharn.

Conjonction. La proximité de Kythri n'a pas d'effet inhabituel sur le plan Matériel même si les légendes populaires font un lien entre les phases de conjonction et les périodes de troubles et de conflits. Par exemple, certains astrologues croient que Kythri était en conjonction avec le plan Matériel d'Éberron l'année précédant la mort du roi Jarot ainsi que pendant les premières décennies de la Dernière Guerre. Il n'existe aucune preuve tangible pour étayer cette théorie

Du fait de la nature chaotique du plan, les mouvements de Kythri dans le plan Astral sont complètement erratiques. Les

périodes de conjonction sont apparemment aléatoires et peuvent perdurer pendant une journée comme pendant un siècle.

Opposition. Lorsque Kythri est en opposition, il n'exerce pas d'effet particulier sur le plan Matériel.

Lamannie, la Forêt du Crépuscule

Lamannie, la Forêt du Crépuscule est une contrée brute, de nature sauvage, jamais maîtrisée ou même touchée par la civilisation. Malgré le nom de ce plan, les forêts ne sont pas les seuls types de terrain : des montagnes majestueuses, des prairies à perte de vue, des marécages suffocants, des collines ondoyantes et mêmes des déserts ou de la toundra, constituent cette formidable biosphère qu'est Lamannie. Toutes les sortes de plantes, d'animaux, de créatures magiques et d'Extérieurs féroces peuvent être trouvées sur Lamannie, ainsi que des élémentaires de l'Air, de l'Eau et de la Terre. Les lycanthropes, qui sont rares sur Éberron, sont courants sur Lamannie, puisqu'ils sont nombreux à y avoir cherché refuge suite à la croisade venue Khorvaire qui a manqué de les exterminer.

Lamannie a les caractéristiques suivantes.

- Magie renforcée. Les sorts des druides bénéficient du don Extension de durée.

Habitants de Lamannie. Achaïeraï, animaux (tous), animaux célestes, animaux fiélons, arrawak (tous), avoral (guardinal), bébilith (démon), chat d'enfer (diable), chien de Yeth, destrier noir, djinn (génie), élémentaire de l'Air (tous), élémentaire de l'Eau (tous), élémentaire de la Terre (tous), fumigon, léonal (guardinal), lycanthropes (tous), méphite aérien, méphite aqueux, méphite poussiéreux, méphite salin, méphite terreux, méphite vaseux, nuée de guêpes infernales, thoqqua, tojanida (tous), traqueur invisible, vermine (toutes), xorn (tous).

Manuel des Plans. Dao (génie), marid (génie), para-élémentaire de Fumée, para-élémentaire de Vase.

Manuel des Monstres III. Avaleresse, boiseux, créatures sylvestres, échauffouronce, gulglar, nécrophage de poussière.

Conjonction. Lorsque Lamannie est en conjonction avec le plan Matériel, le pouvoir de la nature augmente. Dans les régions encore vierges (particulièrement dans les confins d'Eldyn), la végétation pousse de façon plus dense et les animaux se reproduisent plus. Les sorts de *convocations d'alliés naturels* bénéficient du don Extension de durée dans tout le plan Matériel.

Lamannie est en conjonction pour une période d'une semaine tous les douze mois.

Opposition. Lorsque Lamannie est en opposition avec le plan Matériel, le pouvoir de la nature diminue. Les animaux ont des portées moins nombreuses et les plantes poussent mal, même dans les champs cultivés. Les sorts de *convocations d'alliés naturels* sont affaiblis pendant ce laps de temps. Lamannie est en opposition pour une période d'une semaine tous les douze mois, exactement six mois après la période de conjonction.

Mabar, la Nuit sans Fin

Des ténèbres absolues au sein desquelles aucune lumière ne perce couvrent le plan de Mabar, la Nuit sans Fin. Cette nuit sans étoile dure pour toujours. Sa noirceur ne diminue jamais. L'obscurité dévore littéralement la vie des visiteurs de ce plan. Elle éteint la lumière intérieure de ceux qui osent entrer dans la Nuit sans Fin.

Mabar a les caractéristiques suivantes.

- Énergie négative minoritairement dominante.
- Magie renforcée. Les sorts utilisant l'énergie négative (y compris les sorts de *blessures*) bénéficient du don Quintessence des sorts.
- Magie affaiblie. Les sorts utilisant l'énergie positive sont affaiblis.

Habitants de Mabar. Barghest (tous), bodak, molosse d'ombre, ombre, succube (démon), ténébreux (tous).

Manuel des Plans. Xeg-yi, yugoloth (tous)

Manuel des Monstres III. Golem ténébreux, nécronaute, trilloch, vasuthant, yugoloth (tous).

Toutes les créatures indiquées ici sont immunisées aux dégâts issus de l'énergie négative, y compris l'énergie ambiante dans ce plan.

Conjonction. Lorsque Mabar est en conjonction avec le plan Matériel, les ombres semblent plus ténébreuses, plus froides, et les nuits sont plus menaçantes. Les sorts qui utilisent l'énergie négative sont lancés avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts s'ils sont utilisés dans les ténèbres. Les prêtres mauvais intimident ou commandent aux morts-vivants comme s'ils avaient un niveau de plus, tant qu'ils se tiennent dans l'obscurité. Pendant la nuit ou sous terre, le voyage entre les plans est plus facile. Se tenir dans une zone sans lumière peut suffire à transporter un personnage du plan Matériel vers Mabar. De même, les barghests et les ombres passent par ces zones pour sortir de la Nuit sans Fin et hanter les nuits d'Éberron.

Mabar est en phase de conjonction pendant trois nuits sombres, une fois tous les cinq ans, lors des trois nuits de la nouvelle lune les plus proches du solstice d'hiver.

Opposition. Lorsque Mabar est en opposition, les ombres semblent légèrement plus pâles et les nuits moins angoissantes. Les sorts qui utilisent l'énergie négative sont lancés avec un malus de –1 au niveau de lanceur de sorts (la nuit comme le jour). Les prêtres mauvais intimident ou commandent aux morts-vivants comme s'ils avaient un niveau de moins. Mabar est en opposition tous les cinq ans, pendant la période de cinq jours automnaux qui entourent la pleine lune la plus proche du solstice d'été (deux ans et demi après la période de conjonction).

Risia, la Plaine Glacée

Un blizzard soufflant sur une étendue de neige volatile, qui elle-même couvre un glacier partant à l'infini : Risia se résume à des couches de glace couvrant d'autres couches de glace. Même si des montagnes crèvent la surface de la plaine, ici et là, elles ne sont pas constituées de pierre, mais plutôt d'une glace particulièrement compacte. Des lacs et des rivières ponctuent le paysage, mais ils ne sont pas faits d'eau : ils marquent les emplacements où l'air lui-même a gelé au point de se liquéfier. L'atmosphère de Risia gèle les yeux et les poumons, son vent coupe la respiration et sa neige couvre et enterre finalement toute chose.

Risia a les caractéristiques suivantes.

- Mal/modéré.
- Magie renforcée. Les sorts dotés du registre du Froid bénéficient des dons Quintessence des sorts et Extension de portée.
- Magie affaiblie. Les sorts dotés du registre du Feu sont affaiblis.
- Froid. La température moyenne sur Risia est de –18° C. Á n'importe quel moment, il y a 50% de chances de subir un temps extrême sous la forme de neige, de verglas, de grêle ou même de blizzard.

Habitants de Risia. Diable gelé, méphite gelé.

Manuel des Plans. Para-élémentaire de Glace.

Manuel des Monstres II. Immoth, salamandre du givre.

Manuel des Monstres III. Kraal, rejkar, vase floconneuse.

Conjonction. Lorsque Risia est en conjonction avec le plan Matériel, les zones de froid intense (et en premier lieu dans les Givres félons, loin dans le Nord mais aussi dans les confins septentrionaux du Khorvaire), adoptent certaines caractéristiques de la Plaine Glacée. Les conditions de froid extrême (température de l'air sous les –30° C) sont encore plus intenses : le froid inflige 1d8 points de dégâts non létaux toutes les 10 minutes (jet de Vigueur de DD 20 + 1 par jet précédent pour annuler).

Entrer dans une zone de froid intense (comme un blizzard qui se déchaîne sur les Givres félons) alors que Risia est en conjonction a 30% de chances d'ouvrir une voie vers ce plan, emportant les créatures dans cette zone dans la Plaine Glacée. De même, les natifs de Risia peuvent entrer dans le plan Matériel par de telles zones et ont 70% de chances d'être rencontrés non loin d'une région de froid intense.

Dans ces zones, les sorts dotés du registre du froid bénéficient des dons Extension d'effet et Extension de portée.

Risia est en conjonction avec le plan Matériel au milieu de l'hiver, pendant tout le mois de Zarantyr, une fois tous les cinq ans.

Opposition. Lorsque Risia est en opposition par rapport au plan Matériel, le froid est légèrement moins intense. Les conditions de froid extrême (température de l'air sous les –30° C) infligent moins de dégâts. Le froid inflige seulement 1d4 points de dégâts non létaux toutes les 10 minutes (jet de Vigueur de DD 12 + 1 par jet précédent pour annuler).

Sauf dans les zones de froid extrême, les sorts dotés du registre du froid sont plus difficiles à lancer. Ils requièrent un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort).

Risia est en opposition par rapport au plan Matériel au milieu de l'été, durant tout le mois de Lharvion, tous les cinq ans (deux ans et demi après la période de conjonction).

Shavarath, le Champ de Bataille

Trois grandes armées s'affrontent pour l'éternité dans les plaines stériles de Shavarath : un bataillon céleste d'archons, un régiment de diables et une horde désordonnée de démons. La guerre est leur unique raison d'être. Les alliances vont et viennent (en général, impliquant les diables, qui s'acoquinent avec l'un ou l'autre de leurs ennemis et qui trahissent dès que la situation tourne à leur avantage), mais la guerre ne s'arrête jamais. Les soldats tombés au combat reviennent toujours, généralement sous une forme moins puissante, mais les armées des trois forces restent globalement toujours équilibrées.

Des places fortes parsèment le paysage de Shavarath, chacune d'elles étant lourdement assiégée. Elles changent de mains plusieurs fois avant d'être finalement réduites en poussière. Lorsqu'une d'elles tombe, une autre est immédiatement élevée pour la remplacer. Derrière ces forteresses, des terres rocailleuses et stériles s'étendent dans toutes les directions, parsemées de petites collines (le seul type de terrain que l'on peut distinguer sur ce plan).

Shavarath a les caractéristiques suivantes.

- Alignement. Les zones contrôlées par les archons sont d'alignement Bon/modéré et Loi/modéré. Les zones tenues par les diables sont d'alignement Mal/modéré et Loi/modéré. Les zones des démons sont d'alignement Mal/modéré, et Chaos/modéré. Ces zones passent d'un groupe à l'autre en permanence, leurs frontières fluctuant au gré de la guerre.
- Magie renforcée. Les sorts qui créent, améliorent ou imitent les armes (comme *lame de feu*, *affûtage* et *épée de Mordenkainen*) et les sorts qui excitent les émotions hostiles (comme *rage*, *héroïsme* ou *aversion*) bénéficient du don Extension de durée.
- Magie affaiblie. Les sorts de coercition qui calment ou pacifient les créatures hostiles, ainsi que tous les charmes, sont affaiblis.
- Tempête de lames. Les créatures qui ne sont pas natives de Shavarath subissent l'attaque d'une tempête de lames qui se déplace dans le plan comme une nuée d'oiseaux. Toutes les quatre heures passées par les personnages sur ce plan, ils ont 70% de chances de rencontrer un nuage de lames qui les attaquera pendant 2d6 rounds avant de se disperser. Lors de chacun de ces rounds, les lames attaquent tous les personnages, utilisant un bonus d'attaque de +10 et infligeant 2d6 points de dégâts à chaque attaque réussie. Ces lames sont considérées comme des armes magiques et d'alignement mauvais pour ignorer la réduction des dégâts.

Habitants de Shavarath. Archon canin, archon messager, babau (démon), diable à chaînes, diable barbelé, diable barbu, diable cornu, diable osseux, diablotin (diable), dretch (démon), érinye (diable), glabrezu (démon), hezrou (démon), horreur chasseresse (démon), marilith (démon), quasit (démon), vargouille.

Manuel des Monstres II. Lamelin.

Manuel des Monstres III. Archer démoniaque, hurlemort, jonglame, molliphant, tempête acérée.

Conjonction. Lorsque Shavarath est en conjonction, les échos de ses batailles sans fin se font entendre sur le plan Matériel. Le renforcement et l'affaiblissement magiques de Shavarath s'appliquent alors également sur tous les champs de bataille d'Éberron. Lancer un sort affaibli requiert un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). De plus, on sait que des tempêtes de lames apparaissent parfois sur les emplacements de grandes batailles, passées ou présentes, lorsque les plans sont en conjonction.

Shavarath est en conjonction avec le plan Matériel pendant un an, tous les trente-six ans.

Opposition. Lorsque Shavarath est en opposition, il n'y a pas d'effet connu sur le plan Matériel.

Syranie, le Ciel Azur

Des cités cristallines flottent dans le ciel bleu éclatant et infini de Syranie. Leurs aiguilles scintillent en parfaite harmonie avec cette atmosphère idyllique. Ces villes, chacune étant dirigées par un solar, sont les refuges des anges. Ces derniers sont les seuls habitants connus de ce plan et, pour le peu que l'on connaisse de Syranie, cela semble être le paradis parfait.

Syranie a les caractéristiques suivantes.

- Gravité faible.
- Bon/intense.
- Magie renforcée. Les sorts dotés du registre Bon bénéficient du don Extension d'effet.
- Magie affaiblie. Les sorts dotés du registre Mal sont affaiblis.

Habitants de Syranie. Anges (tous)

Manuel des Monstres III. Golem prismatique.

Conjonction. Lorsque Syranie est en conjonction, les cieux sont constamment dégagés, d'un bleu uniforme, chatoyant pendant la journée et profond au cœur de la nuit. Il est possible de voyager vers Syranie simplement en volant par delà les limites atmosphériques d'Éberron. Les sorts dotés du registre Bon bénéficient du don Extension d'effet alors que les sorts dotés du registre Mal sont affaiblis. Lancer ces derniers nécessite un test d'Art de la Magie (DD 15 + niveau du sort).

Syranie est en conjonction avec le plan Matériel pendant une journée tous les dix ans.

Opposition. Lorsque Syranie est en opposition, le ciel est gris comme l'ardoise ou blanc pendant la journée et totalement obscur pendant la nuit. Les sorts dotés du registre Mal bénéficient du don Extension d'effet, alors que les sorts dotés du registre Bon sont affaiblis. Lancer ces derniers nécessite un test d'Art de la Magie (DD 15 + niveau du sort).

Syranie est en opposition par rapport au plan Matériel pendant une journée tous les dix ans (cinq ans après la phase de conjonction).

Thélanis, la Cour Féerique

Physiquement similaire à la fois à Éberron et Lamannie, Thélanis est un monde dont la nature est embellie par son côté encore sauvage (surtout les forêts luxuriantes et les sources d'eau pure). Parmi les arbres émergent de sombres aiguilles, d'une beauté enchanteresse, entourées de lumières hypnotiques, semblables à autant de lanternes dansantes. Des reflets phosphorescents, sur les plantes et sur les roches, illuminent l'éternel crépuscule de ce plan, alors qu'une myriade d'étoiles scintille dans le ciel.

Thélanis a les caractéristiques suivantes.

- Magie renforcée. Les sorts profanes bénéficient des dons Extension de portée et Extension de durée.
- Passage du temps inhabituel. Pour chaque journée passée sur Thélanis, une semaine se passe sur le plan Matériel. Le temps perdu sur Thélanis rattrape son retard sur les voyageurs. Les créatures qui ne sont pas natives de ce plan et qui y passent du temps, lorsqu'elles retournent dans le plan d'origine, peuvent être affamées si elles n'ont pas mangé depuis des semaines (mesurées en tenant compte du plan Matériel). Elles peuvent aussi vieillir et mourir si elles sont restées trop longtemps sur Thélanis. Les natifs de Thélanis ne sont pas affectés par ce phénomène.

Les habitants de Thélanis. Dryade, éladrin (tous), esprits follets (tous), lilende, nymphe, satyre, triton.

Manuel des Monstres II. Sylphe.

Manuel des Monstres III. Épineux, nuée d'étincelins, pétale.

Conjonction. Lorsque Thélanis est en conjonction avec le plan Matériel, certaines zones magiques apparaissent sur Éberron (en premier lieu dans des secteurs sauvages mais parfois aussi dans des bosquets, non loin de la civilisation). Les cercles de fées (des cercles de champignons vénéneux) et les tertres féeriques (des petits monticules sortant de terre) peuvent être découverts pendant cette période, souvent accompagnés de mystérieuses lumières. Ces éléments sont des points où les liens entre les deux plans sont étroits et le passage, dans un sens comme dans l'autre, facile. Les voyageurs sont bien avisés d'éviter ces lumières, car il est connu que les originaires de Thélanis ont dupé plus d'un mortel pour l'attirer dans leur domaine (sans intention hostile, certes, mais sans se rendre compte de l'effet que peut avoir sur des natifs d'Éberron le fait de passer trop de temps dans la Cour Féerique).

Les sorts profanes bénéficient du don Extension de durée s'ils sont lancés à moins de 90 mètres d'un cercle de fées ou d'un tertre féerique. La population féerique est plus importante en Éberron lorsque Thélanis est en conjonction.

Ce plan est en conjonction pendant une période de sept années, tous les 225 ans. Lorsque sa phase de conjonction s'arrête, le plan suit son orbite pendant 102 ans avant de se retrouver en opposition.

Opposition. Lorsque Thélanis est en opposition, la population féerique croît moins et ses pouvoirs faiblissent. Les fées utilisent leurs pouvoirs magiques et surnaturels avec un malus de –1 au niveau de lanceur de sorts.

Thélanis est en opposition pour une période de quatorze années, tous les 225 ans. Lorsque sa phase d'opposition s'arrête, le plan suit son orbite pendant 102 ans avant de se retrouver en conjonction.

Xoriat, le Royaume de la Folie

Au-delà de toute description ou compréhension, ce plan a été baptisé, à raison, le Royaume de la Folie. Sa géométrie et ses habitants à l'étrangeté indescriptible donnent l'impression que ce plan est le résultat du cauchemar d'un dément. Quiconque visite Xoriat risque de voir son esprit détruit par l'expérience.

Xoriat a été lié à un faisceau de parchemins translucides, apparemment à une infinité de connexions de niveaux et de dimensions. Ses habitants existent sur de multiples niveaux simultanément. De massives entités à la dérive, trop énormes pour noter la présence de visiteurs sur le plan, des rivières de liquide laiteux flottant dans les airs, des pluies de globes bleutés qui tombent de hauteurs impossibles et finissent par exploser et libérer des tiques de la taille d'un cheval lorsqu'ils percutent un corps étranger : tels sont les traits démentiels qui caractérisent Xoriat. Des vers gélatineux rampent d'un niveau à l'autre, se dirigeant vers des plantes tentaculaires, incrustées de mousse orange, le tout suspendu au-dessus d'une mer amibienne. Les daëlkyrs sont les maîtres absolus de ce royaume de la folie.

Tout comme Dal Quor, la dernière conjonction de Xoriat avec le plan Matériel a été une désastreuse période de guerre. Plus de neuf mille ans auparavant, Xoriat a été en conjonction et les daëlkyrs ont envoyé leurs laquais dans le Khorvaire pour le conquérir. Avant que les druides orques et hobgobelins connus sous le nom de Sentinelles du Seuil n'arrivent à modifier l'orbite de Xoriat, les flagelleurs mentaux et les autres serviteurs des daëlkyrs avaient déjà décimé l'empire hobgobelin de Dhakân. La magie des Sentinelles du Seuil fut cependant moins cataclysmique que celle que les géants utilisèrent pour fermer les connexions avec Dal Quor. Xoriat fut écartée rapidement de sa phase de conjonction, mais il est certain que le plan reviendra un jour.

Xoriat a les caractéristiques suivantes.

- Aucune gravité.
- Altération aléatoire.
- Mal/modéré.
- Magie sauvage.
- Temps déformé. Le cours du temps sur Xoriat s'écoule différemment que sur Éberron. Une minute dans le Royaume de la Folie est égale à une heure sur le plan Matériel. Donc, les aventuriers d'Éberron qui visitent Xoriat pendant une heure reviendront sur Éberron pour découvrir que soixante heures se sont écoulées.

Les habitants de Xoriat. Daëlkyr (cf. page 280), flagelleur mental.

Manuel des Plans. Créatures pseudo-naturelles.

Manuel des Monstres II. Rukarazill, gâche.

Fiend Folio. Kaorti.

Manuel des Monstres III. Créatures décervelées, œillard, terreur hurlante.

Conjonction. Lorsque Xoriat est en conjonction avec le plan Matériel, la folie s'empare littéralement du monde. Pour des raisons inconnues, les marches de l'ombre sont, d'une manière ou d'une autre, « proches » de Xoriat. Les natifs du

Royaume de la Folie ont été capables d'entrer dans Éberron à cet endroit lors de la dernière période de conjonction. Dans toutes les marches de l'ombre, la magie devint folle, le temps s'écoula bizarrement et les daëlkyrs transformèrent les créatures locales en de monstrueuses aberrations. L'intervention des Sentinelles du Seuil durant cette période a altéré l'orbite du plan. Depuis ce temps, Xoriat n'a plus été en conjonction. Des *sceaux dimensionnels* (cf. page 264) maintiennent ce plan au loin, mais diverses factions cherchent à briser leur influence. Il est donc possible que l'influence de Xoriat se fasse de nouveau ressentir un jour.

Opposition. L'opposition de Xoriat n'a pas d'impact connu sur le plan Matériel.

Les Extérieurs dans Éberron

Comme dans toute campagne de D&D, les créatures natives des autres plans peuvent être amenées sur Éberron grâce à des sorts comme *convocation de monstres*, *allié majeur d'outreplan*, *contrat intermédiaire* ou encore *portail*. Quelques monstres décrits dans le *Manuel des Monstres* comme des natifs du plan Matériel sont en fait des créatures extraplanaires dans la cosmologie d'Éberron. C'est le cas des flagelleurs mentaux, qui sont originaires de Xoriat et donc peuvent théoriquement être amenés magiquement sur Éberron (cependant si Xoriat est en opposition, il peut être difficile d'ouvrir un passage entre les plans). De même, les tritons sont originaires de Thélanis, plutôt que d'être considérés comme des Extérieurs natifs, comme indiqué dans le *Manuel des Monstres*

Inversement, un certain nombre de créatures qui peuvent être natives du plan Matériel, vivent aussi sur les plans extérieurs. C'est le cas de quelques fées natives de Thélanis (dryades, nymphes, satyres et esprits follets), des ombres de Mabar, ainsi que des animaux normaux, de la vermine et des lycanthropes que l'on peut trouver sur Lamannie. Utiliser des sorts comme *allié majeur d'outreplan* ou *contrat intermédiaire* permet de faire venir ces créatures sur le plan Matériel, où elles acquièrent le sous-type extraplanaire. Ces créatures, lorsqu'on les trouve naturellement sur le plan Matériel, n'ont pas le sous-type extraplanaire, puisqu'elles sont natives sur plan Matériel.

Enfin, les tormantes sont des Extérieures natives à Éberron et n'ont pas le sous-type extraplanaire lorsqu'elles sont rencontrées sur le plan Matériel.

Possession

Certains fiélons possédant au moins 4 DV et une valeur de Charisme supérieur ou égal à 13 ont le pouvoir magique d'abandonner leur corps pour prendre une forme éthérée, qui leur permet ensuite de posséder une créature ou un objet.

La nouvelle forme de la créature est éthérée, ce qui l'immunise aux attaques et à la magie parmi les plus puissantes (à l'exception des attaques de force, entre autres) en provenance des créatures non éthérées. Lorsqu'un fiélon possède une créature ou un objet, même les effets de force ne l'affectent plus. Seuls les sorts comme *renvoi* peuvent affecter le fiélon possesseur, quand ils sont lancés par des créatures non éthérées. Toute autre attaque (magique ou autre) venant d'une créature non éthérée affecte l'objet ou la créature possédée à sa place.

Lorsqu'un fiélon est sous une forme éthérée, son corps physique reste allongé, inconscient comme s'il était en état d'animation suspendue. Le corps n'a pas besoin d'air ou de nourriture mais des dégâts directs ou une exposition à un environnement extrême peuvent le tuer. Un fiélon peut errer autant qu'il le veut sous forme éthérée, mais il meurt si son corps physique est détruit. Il retourne immédiatement à son corps si une *dissipation de la magie* (ou un effet similaire) est lancée dessus avec succès.

Le niveau de lanceur de sorts du pouvoir de possession d'un fiélon est égal à son nombre de dés de vie. Le facteur de puissance d'un fiélon doté du pouvoir de possession augmente de 2 par rapport à la normale. Par exemple, un succube ayant le pouvoir de possession a un FP est de 9.

Une fois que le fiélon est sur le plan Éthéré, il flotte de par le monde, à la recherche d'une cible. Faire une tentative de possession est considéré comme un pouvoir surnaturel qu'un fiélon peut utiliser à volonté comme une action simple.

Créatures possédées

Un fiélon sous forme éthérée peut tenter de posséder une créature qui se trouve à côté de lui (sur une case adjacente). Un sort de *protection contre le Mal* (ou un effet similaire) immunise contre les tentatives de possession. Par contre, une cible non protégée doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 des DV du fiélon + modificateur du Charisme du fiélon) pour éviter la possession. Une cible d'alignement mauvais subit un malus de circonstances de –2 à son jet de sauvegarde. De plus, une cible en train de commettre une action mauvaise subit un malus de circonstances supplémentaire de –2. Le MD peut effectuer le jet secrètement pour que le joueur ignore si son personnage a été possédé.

Une fois qu'une créature a réussi sa sauvegarde contre la possession, le fiélon ne peut plus tenter de la posséder pendant 24 heures. Si le jet de sauvegarde échoue, la cible est possédée.

Un fiélon possédant un corps devient une partie de sa victime, consciente de ce qui l'entoure. Il peut voir et entendre aussi bien qu'elle. Un fiélon possesseur peut, quand il le veut, parler mentalement à sa victime, dans une langue que cette dernière peut comprendre. Cependant, si la victime n'est pas très intelligente, sa compréhension sera peut-être limitée.

Une créature possédée par un fiélon ne sait pas toujours qu'elle est possédée. De plus, un fiélon peut tenter de cacher sa présence à l'intérieur de sa cible, ce qui lui permet de passer les *cercles magiques contre le Mal*, d'entrer dans les églises sous *interdiction* et d'échapper à la *détection du Mal*. Pour y arriver, le fiélon doit réussir un test particulier de Discrétion « mentale ». Ce test de Discrétion utilise le modificateur d'Intelligence du fiélon plutôt que le modificateur de Dextérité. Le DD pour le test de Discrétion est de 10 + niveau du sort + modificateur de caractéristique primordiale du lanceur de sorts (tout comme le DD de sauvegarde d'un sort). Le fiélon a un bonus de circonstances de +4 s'il ne contrôle pas la victime en même temps. Le fiélon peut aussi effectuer ce test de Discrétion pour éviter à la victime de subir des dégâts de sorts basés sur les alignements comme par exemple *châtiment sacré*. Le DD du test de Discrétion est le même que celui du jet de sauvegarde du sort infligeant des dégâts. Si le test échoue, le sort affecte la créature possédée comme si elle avait le même alignement que le fiélon.

Le fait de posséder une victime donne un accès immédiat à ses pensées actuelles, tout comme une *détection de pensées*, à la différence que le fiélon peut automatiquement lire les pensées superficielles. S'il le désire, le fiélon possesseur peut aussi piocher dans les souvenirs de sa victime, mais elle a droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 des DV du fiélon + modificateur de Charisme du fiélon). Si la sauvegarde est réussie, la victime

ferme ses pensées au fiélon pendant 24 heures. Que le jet soit une réussite ou un échec, fouiller dans la mémoire de la victime révèle toujours la présence du fiélon à la victime.

Les blessures infligées à la créature possédée n'affectent pas le fiélon. Tuer le possédé oblige le fiélon à retourner sur le plan Éthéré (d'où il peut tenter une nouvelle possession), mais cela ne le blesse pas. Même les créatures éthérées ne peuvent pas blesser un fiélon tant qu'il possède une créature.

Un fiélon possédant une victime peut avoir l'une des quatre attitudes : chevaucheur, allié, contrôleur ou adversaire. Il peut passer d'une attitude à l'autre avec une action libre.

Chevaucheur En général, un fiélon qui possède une créature s'en sert surtout comme d'un véhicule, à l'insu de cette dernière. Le fiélon peut chevaucher et se cacher en même temps dans sa cible pour passer une zone dotée d'une *interdiction* ou entrer dans un *cercle magique contre le Mal*, ce qu'il ne pourrait pas faire seul. Le fiélon qui adopte l'attitude d'un chevaucheur peut choisir de devenir allié ou contrôleur de la cible. Dans les deux cas, la victime de se rend aussitôt compte de la présence du fiélon (bien qu'une cible dotée d'une faible Intelligence puisse ne pas comprendre ce qui lui arrive).

Allié. Si la créature possédée est non seulement au courant de la présence du fiélon, mais aussi consentante, ce dernier peut conférer un bonus de malfaisance de +4 à l'une de ses caractéristiques. Ce bonus est obtenu au terme d'un marchandage entre le fiélon et le possédé (qui peuvent communiquer entre eux par télépathie). Le fiélon contrôle le bonus et peut le retirer par à une action libre si le possédé agit à l'encontre de ses souhaits. Si la créature possédée ne fait pas ce que le fiélon souhaite, il peut passer d'allié à contrôleur ou à adversaire en une action libre.

Contrôleur. Parmi les attitudes de possession les plus craintes, le fiélon peut choisir d'être contrôleur. Par une action simple, il peut tenter de prendre le contrôle direct des actions de sa cible, qui devra alors se battre pour conserver sa liberté de mouvement. La victime doit réussir un jet de Volonté chaque round (DD 10 + 1/2 des DV du fiélon + modificateur de Charisme du fiélon + 1 par échec précédent à ce jet dans la journée) pour empêcher la prise de contrôle. Si la victime réussit son jet, elle aura résisté au fiélon, mais ce dernier pourra retenter sa chance au round suivant. Les victimes qui se battent pour garder le contrôle de leur corps sont considérées comme chancelantes et ne peuvent entreprendre qu'une seule action dans le round (soit une action de mouvement, soit une action simple).

Si la créature possédée réussit trois jets consécutifs, le fiélon possesseur ne peut plus tenter de prendre le contrôle avant 24 heures. Les succès ou les échecs de la cible pour garder le contrôle n'affectent pas la possession elle-même ; le fiélon possède toujours la créature.

Si la créature possédée rate son jet de Volonté contre le contrôle, le fiélon a accès à tous les sens de la créature, ses pouvoirs, ses compétences, ses dons et la connaissance de ses sorts. Le fiélon agira comme s'il était la créature par tous ces aspects (jusqu'à ce que le contrôle soit perdu ou que le fiélon le rende). Pendant cette période, la cible peut toujours parler mentalement avec le contrôleur et conserver l'usage de ses sens, à moins que le possesseur entreprenne une action simple pour interdire l'accès du possédé à ses propres sens. Si le fiélon le désire, sa victime peut être totalement isolée lorsqu'il la contrôle.

Le fiélon utilise ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme mais prend les caractéristiques physiques du possédé. Un fiélon doté d'au moins 9 DV et d'une valeur d'Intelligence de 15 ou plus qui arrive à maintenir son contrôle sur sa cible pendant au moins 10 rounds par jour, sept jours de suite peut aussi reproduire les pouvoirs magiques de sa cible (au même niveau de lanceur de sorts que la créature elle-même). Le fiélon conserve le type de sa cible et peut être affecté par les sorts et les effets comme s'il était du même type que la créature possédée. Donc, un loup possédé par un cornugon est sujet aux sorts affectant les animaux, même s'il est plus intelligent qu'un simple loup.

Un fiélon maintient automatiquement le contrôle pour un nombre de rounds égal à 1/2 de ses DV + son modificateur de Charisme + 1 pour chaque fois que le fiélon a contrôlé cette victime spécifiquement. Lorsque le temps de contrôle arrive à son terme, le fiélon peut le tenter à nouveau, s'il le désire.

Les fiélons choisissent souvent des créatures dont la volonté est faible pour les posséder (comme les golems ou les autres créatures artificielles, sachant qu'un forgelier n'entre pas dans cette catégorie). La créature artificielle peut effectuer un jet de Volonté pour résister à la possession, comme toute créature, mais en général le fiélon peut en prendre facilement possession car la plupart des créatures artificielles ont un modificateur de Volonté assez faible. Un fiélon possédant une créature artificielle peut aussi l'aider (comme indiqué dans la section *Allié*) mais il doit renoncer à tout contrôle pour cela, après quoi la créature artificielle reprendra ses fonctions initiales.

Adversaire. Ce type de possession, antithèse d'allié, est surtout un obstacle pour la créature possédée. Le fiélon possesseur prend généralement cette attitude lorsqu'il n'a pas réussi à contrôler sa victime ou pour signifier sa colère à un allié. Le fiélon possesseur peut infliger un malus de malfaisance de –4 à l'une des caractéristiques de sa cible. Le fiélon contrôle ce malus et peut le retirer par une action libre (parfois en arrivant à un accord avec sa victime, suite à des négociations télépathiques).

Objets possédés

Un fiélon peut posséder un objet dont la taille va de TP (très petit) au minimum à TG (très grand) au maximum. Un objet porté ou tenu par un personnage (y compris un objet magique) utilise le jet de Volonté de son propriétaire pour résister à la possession. Les objets isolés obtiennent un jet de sauvegarde comme si un sort avait été lancé sur eux. Dans les deux cas, le DD de Volonté sera de 10 + 1/2 des DV du fiélon + modificateur de Charisme du fiélon. Une possession contre un objet non magique et isolé fonctionne toujours.

Un fiélon possédant un objet devient une part de cet objet. Il peut voir et entendre à 18 mètres à la ronde, mais ne peut faire usage de la vision dans le noir ou la vision aveugle, même s'il possède ces capacités en temps normal. Le fiélon possesseur reste sensible aux sorts qui ciblent les Extérieurs, les créatures extraplanaires ou mauvaises (comme *parole sacrée* ou *châtiment sacré*) ainsi qu'aux effets ou aux sorts mentaux. Les attaques physiques et la plupart des sorts (comme *boule de feu*) n'affectent pas le fiélon, mais ils peuvent affecter l'objet. Détériorer l'objet ne blesse pas le fiélon : si l'objet est détruit, le fiélon reprendra sa forme éthérée et pourra choisir un nouvel hôte (objet ou créature).

Un fiélon peut tenter de cacher sa présence dans un objet possédé, ce qui lui permettra de passer les *cercles magiques* ou dans des églises marquées par une *interdiction*. Il suffit d'utiliser les mêmes règles que lorsqu'un fiélon se cache dans une créature.

Si le sort ne cible ou ne détecte habituellement que des créatures, le fiélon obtient un bonus de circonstances de +8 à son test de Discrétion, car il se trouve dans un objet. Le fiélon peut aussi tenter ce test de Discrétion pour échapper aux effets des sorts infligeant des dégâts en fonction de l'alignement, comme *châtiment sacré*. Si le fiélon rate ce test de Discrétion, l'objet subit des dégâts comme s'il était le fiélon lui-même.

Un fiélon peut posséder une substance qui n'a pas de forme fixe (comme une flaque d'eau ou un nuage de poussière). L'objet peut aussi faire partie d'un ensemble plus grand (comme la section d'un mur). Lorsque c'est le cas, le fiélon ne peut posséder un objet ayant une surface supérieure à 9 mètres carrés.

Un fiélon peut d'abord posséder un objet afin de posséder ensuite un personnage. Il obtient un bonus s'il tente de posséder une créature qui porte ou tient l'objet qu'il possède déjà. Le DD du jet de Volonté augmente de +1 pour chaque journée consécutive pendant laquelle l'objet a été porté ou tenu avant la tentative de possession (jusqu'à un maximum de +10).

Un fiélon possédant un objet peut adopter quatre attitudes par rapport à sa victime : surveillant, contrôleur, corrupteur ou altérateur. Il peut passer d'une attitude à l'autre avec une action libre.

Surveillant. Un fiélon possesseur qui surveille peut voir et entendre au double de la distance normale (c'est-à-dire à 36 mètres), tant que l'objet possédé reste immobile.

Contrôleur. Si l'objet possédé dispose d'une partie capable de bouger (comme un chariot), une horloge ou une arbalète, le fiélon possesseur peut en contrôler le mouvement. Un chariot peut être utilisé pour barrer un passage dans la rue ou sortir seul de son étable sans être tiré par un cheval. Une horloge peut ralentir ou tourner en sens inverse. Une arbalète peut s'armer et tirer (mais ne pourra pas se charger et se tendre seule). Les objets possédés dotés de roues ou de jambes ne peuvent pas se déplacer plus vite que ne le ferait le fiélon sous sa forme physique.

Les fiélons ayant au moins 10 DV et une valeur de Charisme de 17 ou plus peuvent obliger les objets à s'animer, même s'ils n'ont pas de parties amovibles (comme une table ou une statue). L'objet possédé fonctionne alors comme un objet animé (cf. page 204 du *Manuel des Monstres*). Cependant, aucun fiélon ne peut contrôler un objet animé dont le facteur de puissance est supérieur au sien.

Corrupteur. Un fiélon qui adopte l'attitude d'un corrupteur fait rayonner l'objet de façon maléfique. Quiconque touche l'objet possédé doit réussir un test de Volonté (10 + 1/2 des DV du fiélon + modificateur de Charisme du fiélon) ou subir les effets d'un sort de *malédiction* dont le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de dés de vie du fiélon. Contrairement à une *malédiction*, la cible ne sait pas obligatoirement qu'elle est maudite ou que l'effet vient de l'objet. Rien dans l'apparence de ce dernier ne laisse à penser qu'il est possédé (cependant il peut y avoir quelques résidus de malignité). La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit retirée à l'aide d'une *annulation d'enchantement*, d'une *délivrance des malédictions*, d'un *miracle*, d'un *souhait* ou encore d'un *souhait limité* (et ce même si le fiélon quitte l'objet).

Un fiélon particulièrement habile peut posséder une fontaine de petite taille et la corrompre pour affecter quiconque touche ou boit de son eau. De même, un fiélon peut corrompre une zone au sol et affecter toute personne posant le pied dessus.

Altérateur. Lorsqu'il possède une arme ou une armure de taille TP ou plus, un fiélon peut adopter le rôle d'altérateur, et leur conférer un bonus magique. Le fiélon peut dupliquer les facultés des objets magiques à raison de 2 000 po par dés de vie. Par exemple, un hezrou (9 DV) qui altère une épée longue peut dépenser jusqu'à 18 000 po pour y intégrer des bonus et propriétés spéciales. Il peut dupliquer l'effet d'une *épée longue +3*, d'une *épée longue +1 impie*, ou toute autre combinaison de pouvoirs valant jusqu'à 18 000 po. Un fiélon qui possède une arme ou armure magique peut augmenter son pouvoir à concurrence de la même somme de pièces d'or. Le *Guide du Maître* indique les prix de ces différentes altérations.

Le fiélon contrôle les pouvoirs qu'il donne à l'objet. Il peut les retirer par une action libre, si la créature qui utilise l'objet n'agit pas dans le sens qu'il désire. Si le fiélon quitte l'objet, ce dernier perd tous les pouvoirs qui y avaient été ajoutés grâce à la possession.

Malgré la faculté du fiélon à dupliquer des altérations magiques, un objet ordinaire possédé ne devient pas pour autant un objet magique. Le sort de *détection de la magie* ne révèle aucune aura (au contraire de *détection du Mal* !). Les personnages perspicaces peuvent noter qu'un objet possédé fonctionne étrangement et a une apparence inhabituelle (une arme magique qui n'est pas une arme de maître, par exemple, est un indice qui indique que quelque chose ne cadre pas). Un personnage qui réussit un test de Fouille (DD 25), observera qu'il y a quelque chose « d'étrange » dans cet objet.

RÉSONANCE

Alors que les fiélons sont connus pour leur capacité pour prendre le contrôle de personnes ou d'objets, le respect de la vie et de la dignité des créatures conscientes interdit aux êtres bons de prendre le contrôle des autres de cette façon. Pourtant, certains célestes sont heureux d'agir en empruntant une forme mortelle si une créature vivante les invite à le faire. La résonance céleste est similaire en bien des aspects à la possession fiélon. C'est une méthode répandue qu'utilisent les forces de Bien pour travailler de par le monde.

La résonance céleste fonctionne de façon relativement identique au pouvoir divin saillant Possession de mortel que possèdent certaines divinités (comme détaillé dans *Dieux et Demi-dieux*). Dans Éberron, certains célestes ont le pouvoir magique d'investir le corps d'un mortel de cette façon. Certains sorts (*résonance céleste* et *résonance céleste de parangon*, tous deux décrits dans les *Chapitres sacrés*) permettent aux mortels d'inviter n'importe quel céleste dans leur corps de cette façon.

Contrairement à la possession fiélon, la résonance ne fonctionne que si le mortel est consentant. Le céleste ne passe pas par une forme éthérée afin de posséder le mortel : il fusionne simplement son propre corps avec celui du mortel, comme son

pouvoir magique l'y autorise. Comme dans le cas d'une possession, des sorts comme *protection contre le Bien* bloquent la résonance céleste, même si la cible du sort est consentante pour intégrer le céleste. De même, les sorts comme *renvoi* ou *rejet du Bien* ou les pouvoirs qui chassent les esprits possesseurs hors des corps de leurs victimes peuvent fonctionner sur un céleste en résonance, même si le mortel veut que le céleste reste en lui.

Un mortel en résonance avec un céleste devient une manifestation mortelle de la puissance céleste. Le céleste peut piocher dans tous les souvenirs du mortel et il sent ce que ce dernier sent. Le mortel et le céleste peuvent communiquer par télépathie, mais ni l'un ni l'autre n'a complètement accès aux pensées de l'autre. Lorsqu'un mortel est en résonance avec un céleste, les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme du mortel sont de 5 points inférieurs à celles du céleste (ou restent les mêmes si les caractéristiques sont déjà égales ou supérieures à ces valeurs). Une augmentation de la Sagesse augmente également les jets de Volonté. La hausse des trois caractéristiques peut aussi conférer des sorts en bonus supplémentaires et augmenter le DD des jets de sauvegarde concernant les sorts et les pouvoirs spéciaux.

Le mortel peut utiliser ses propres compétences ainsi que celles du céleste. Si le mortel et le céleste ont le même modificateur dans une compétence donnée, il faut utiliser celui qui a le plus haut degré de maîtrise. Il faut utiliser les caractéristiques du mortel (éventuellement après les avoir augmentées comme indiqué plus haut) afin de déterminer ses modificateurs de compétence.

Un mortel en résonance peut utiliser tous les pouvoirs surnaturels et magiques du céleste. Il peut aussi lancer des sorts connus du céleste si ses valeurs de caractéristiques primordiales sont assez hautes.

Un mortel garde le complet contrôle de son corps lorsqu'il est en résonance avec un céleste. Les célestes n'autorisent donc jamais des créatures non bonnes à entrer en résonance avec eux. Le mortel comme le céleste peut arrêter la résonance lorsqu'il le désire, à l'aide d'une action libre. Lorsque cela arrive, le céleste apparaît dans un espace inoccupé adjacent au mortel.

Les sorts

Sur Éberron, la magie est fréquemment utilisée pour effectuer des tâches relativement ordinaires, bien qu'elle garde également son usage traditionnel, orienté vers les actions spectaculaires et belliqueuses et que l'on associe plus souvent aux lanceurs de sorts. Les classes pratiquant la magie et les façonneurs d'Éberron ont accès à un certain nombre de nouveaux sorts et influx détaillés plus bas. Les nouveaux sorts décrits dans ce livret sont marqués de l'exposant E ([E]). Tous les autres peuvent être trouvés dans le *Manuel des Joueurs*.

Liste des influx des façonneurs

1er niveau

Amélioration d'arme personnelle [E]. Dote l'arme du personnage d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +1.

Amélioration d'armure mineure [M E]. Dote une armure ou un bouclier d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +1.

Arme magique. Dote une arme d'un bonus d'altération de +1.

Bouclier de la foi. Confère un bonus de parade de +2 (ou plus).

Détérioration légère [E]. Inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +5) à une créature artificielle.

Détournement d'altération [E]. Déplace le bonus d'altération d'un bouclier magique vers l'attaque, ou celui d'une arme magique vers la défense.

Détournement d'énergie [M E]. Change le type d'énergie utilisé par un objet magique.

Identification [M]. Détermine les propriétés d'un objet magique.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Panoplie magique. Dote une armure ou un bouclier d'un bonus d'altération de +1 (ou plus).

Pierre magique. Dote trois pierres d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Réparation de dégâts légers [E]. Répare 1d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +5) à une créature artificielle.

Talisman de compétence [E]. Confère un bonus de circonstances de +2 (ou plus) aux tests de compétence via un objet.

Talisman de résistance [E]. Confère un bonus de résistance de +1 (ou plus) aux jets de sauvegarde via un objet.

Talisman de stockage de sort [M E]. Place un sort dans un objet.

2e niveau

Amélioration d'arme mineure [E]. Dote une arme d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +1.

Amélioration d'armure [M E]. Dote une armure ou un bouclier d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +3.

Arme alignée. Donne un alignement (bon, chaos, loi, mal) à une arme.

Détérioration modérée [E]. Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +10) à une créature artificielle.

Endurance de l'ours. Confère un bonus de +4 à la Constitution pendant 1 min./niveau.

Force du taureau. Confère un bonus de +4 à la Force pendant 1 min./niveau.

Grâce féline. Confère un bonus de +4 à la Dextérité pendant 1 min./niveau.

Métal brûlant. Échauffe le métal au point de blesser ceux qui le touchent.

Métal gelé. Refroidit le métal au point de blesser ceux qui le touchent.

Renforcement de créature artificielle [E]. Confère un bonus d'altération de +2 (ou plus) à l'armure naturelle d'une créature artificielle.

Réparation de dégâts modérés [E]. Répare 2d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +10) à une créature artificielle.

Ruse du renard. Confère un bonus de +4 à la Intelligence pendant 1 min./niveau.

Sagesse du hibou. Confère un bonus de +4 à la Sagesse pendant 1 min./niveau.

Splendeur de l'aigle. Confère un bonus de +4 au Charisme pendant 1 min./niveau.

3e niveau

Amélioration d'armure suprême [M E]. Dote une armure ou un bouclier d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +5.

Annulation de condition [M E]. Annule la nécessité de présenter une aptitude de classe, une race, une valeur de caractéristique ou un alignement pour qu'un objet magique fonctionne complètement.

Arme magique suprême. Confère un bonus d'altération de +2 (ou plus) à une arme.

Corps artificiel de pierre E. Confère une RD (10/adamantium) à une créature artificielle.

Défense anti-énergétique E. Donne une résistance de 10 contre un type spécifique d'énergie à une créature artificielle.

Détérioration importante E. Inflige 3d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +15) à une créature artificielle.

Objet métamagique E. Intègre un don métamagique dans un objet à potentiel magique.

Réparation de dégâts importants E. Répare 3d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +15) à une créature artificielle.

Sursaut d'énergie X E. Ajoute des charges temporaires à un objet à potentiel magique.

4e niveau

Amélioration d'arme M E. Dote une arme d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +3.

Bouclier de la foi de groupe E Confère un bonus de +3 (ou plus) à la CA aux alliés à portée.

Corps artificiel de fer E. Confère une RD 15/adamantium à une créature artificielle et la protége contre l'acide et le feu.

Création mineure. Crée un objet de bois ou de tissu.

Défense anti-énergétique suprême E. Immunise une créature artificielle contre un type spécifique d'énergie.

Détérioration critique E. Inflige 4d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +20) à une créature artificielle.

Détournement d'objet E. Change le type de bonus procuré par un objet magique.

Globe d'invulnérabilité partielle. Arrête les effets des sorts du 1er au 3e niveau.

Réparation de dégâts critiques E. Répare 4d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +20) à une créature artificielle.

Rouille. Endommage le fer et les alliages au contact.

5e niveau

Arme destructrice. Donne à une arme la possibilité de détruite les morts-vivants.

Création majeure. Crée un objet de pierre ou de métal.

Fabrication. Transforme de la matière brute en objet fini.

Mur de force. Crée un mur immunisé aux dégâts.

Mur de pierre. Crée un mur de pierre dont on peut décider de la forme.

6e niveau

Amélioration d'arme suprême M E. Dote une arme d'une propriété spéciale équivalente à un bonus de +5.

Barrière de lames. Crée un mur de lames qui inflige 1d6/niveau de dégâts.

Durcissement E. Augmente la solidité d'un objet de 1 tous les 2 niveaux.

Glissement de terrain. Creuse des tranchées et fait naître des collines.

Globe d'invulnérabilité. Arrête les effets des sorts du 1er au 4e niveau.

Mur de fer M. Crée un mur ayant 30 pv/4 niveaux et pouvant tomber sur les adversaires.

Réparation suprême E. Répare 10 points de dégât/niveau à une créature artificielle.

Sabotage de créature artificielle E. Inflige 10 points de dégâts/niveau à une créature artificielle.

NOUVEAUX SORTS DE DRUIDE (SENTINELLES DU SEUIL)

Ces nouveaux sorts ne sont disponibles qu'aux druides qui appartiennent à l'ancienne tradition des Sentinelles du Seuil. Seuls les druides possédant le don Initié des Sentinelles du Seuil et les rôdeurs d'Eldyn (cf. page 85) du culte des Sentinelles du Seuil ajoutent ces sorts à leurs listes.

1er niveau

Détection des aberrations E. Révèle les aberrations dans un rayon de 18 m.

2e niveau

Zone de pureté E. Affaiblit les aberrations et renforce les fées et les plantes.

4e niveau

Courroux de la nature E. Inflige des dégâts et hébète les aberrations ; inflige des dégâts aux autres créatures.

7e niveau

Retour à la nature E. Réduit l'Intelligence et les aptitudes magiques de la cible.

NOUVEAUX SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

1er niveau

Div **Thaumartisanat** E. Confère un bonus d'aptitude de +5 sur les tests d'Artisanat.

Trans **Réparation de dégâts légers** E. Répare 1d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +5) à une créature artificielle.

2e niveau

Trans **Réparation de dégâts modérés** E. Répare 2d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +10) à une créature artificielle.

3e niveau

Trans **Réparation de dégâts importants** E. Répare 3d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +15) à une créature artificielle.

4e niveau

Trans **Réparation de dégâts critiques** E. Répare 4d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +20) à une créature artificielle.

6e niveau

Trans **Durcissement** E. Augmente la solidité d'un objet de 1 tous les 2 niveaux.

8e niveau

Ench **Hurlement aliénant** E. Empêche toute action et impose un malus de –4 à la CA.

NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE

4e niveau

Bouclier de la foi de groupe E Confère un bonus de +3 (ou plus) à la CA aux alliés à portée.

9e niveau

Festin des champions E. Crée un repas pour une 1 créature/niveau, qui soigne et donne des bonus conséquents.

DOMAINES DE PRÊTRE

Domaine de l'Air

Divinité : Balinor.

Domaine du Bien

Divinités : Église de la Flamme d'argent, Arawaï, Boldréi, Dol Arrah, Dol Dorn, Olladra, Onatar, la Cour d'Outre-Mort.

Domaine de la Chance

Divinité : Olladra.

Domaine du Chaos

Divinités : Dol Dorn, l'Ombre, le Voyageur.

Domaine du Charme

Divinité : Kol Korran.

Pouvoir accordé : une fois par jour et par une action libre, le personnage peut se conférer un bonus de +4 au Charisme pour 1 minute.

Sorts du domaine du Charme

1 **Charme-personne.** Rend un monstre amical.
2 **Apaisement des émotions.** Calme les créatures et annule les effets émotionnels.
3 **Suggestion.** Pousse une cible à effectuer une certaine action.
4 **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence.
5 **Charme-monstre.** Rend un monstre amical.
6 **Quête.** Impose une mission à une créature, sous peine de dépérir.
7 **Aliénation mentale.** Impose une *confusion* permanente.
8 **Exigence.** Transmet un court message accompagné d'une *suggestion*.
9 **Domination universelle.** Permet de contrôler un monstre par télépathie.

Domaine du Climat

Divinités : Arawaï, le Dévoreur.

Pouvoir accordé : la vision du personnage n'est pas obscurcie par des conditions climatiques non magiques. Il considère Survie comme une compétence de classe pour ses niveaux de prêtre, et bénéficie d'un bonus de +2 sur tous les tests de Survie liés au climat.

Sorts du domaine du Climat

1 **Brume de dissimulation.** Camoufle le lanceur dans le brouillard.
2 **Nappe de brouillard.** Crée une brume qui gène la vision.
3 **Appel de la foudre.** Appelle la foudre (3d6 pions de dégâts par éclair).
4 **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gène les déplacements.
5 **Appel de la tempête.** Appelle la foudre (5d6 pions de dégâts par éclair).
6 **Contrôle des vents.** Change la direction et la vitesse du vent.
7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
8 **Cyclone.** Crée des vents infligeant des dégâts et capables d'emporter des créatures.
9 **Tempête vengeresse.** Crée une tempête mélangeant acide, éclairs et grêlons.

Domaine de la Communauté

Divinité : Boldréi.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir magique d'*apaisement des émotions*. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +2 sur les tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

1 **Bénédiction.** Confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur aux alliés à portée.
2 **Rapport.** Indique l'état et l'emplacement des alliés.
3 **Prière.** Donne un bonus de +1 au combat pour les alliés et un malus de –1 aux adversaires.
4 **Rapport suprême** E. Indique l'état et l'emplacement des alliés et permet de leur lancer certains sorts à distance.
5 **Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer entre eux.
6 **Festin des héros.** Crée un repas pour une 1 créature/niveau, qui soigne et donne des bonus au combat.
7 **Refuge** M. Transporte une personne jusqu'au lanceur lorsqu'elle brise l'objet affecté.
8 **Attirance** F. Amène certaines créatures vers un objet ou un lieu.
9 **Guérison suprême de groupe.** Rend 10 pv/niveau et soigne les maladies de plusieurs sujets.

Domaine de la Connaissance

Divinité : Auréon.

Domaine de la Déchéance

Divinité : le Geôlier.

Pouvoir accordé : le personnage dispose d'un contact corrupteur qu'il peut utiliser une fois par jour. Ce pouvoir surnaturel provoque la putréfaction des matières organiques et l'affaiblissement des matières non-organiques. Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour affecter une créature (comme s'il s'agissait d'un sort de contact). S'il touche une créature vivante (y compris une créature artificielle vivante), il lui inflige un affaiblissement temporaire d'1d4 points de Constitution. S'il touche un mort-vivant, un objet ou une créature artificielle (autre que vivante), il lui inflige 2d6 points de dégâts +1 par niveau de prêtre.

Sorts du domaine de la Déchéance

1 **Anathème.** Inflige un malus de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
2 **Rayon affaiblissant.** Inflige un affaiblissement de 1d6 points de Force +1/2 niveaux par le biais d'un rayon.
3 **Contagion.** Infecte la cible.
4 **Énergie négative.** Impose 1d4 niveaux négatifs.
5 **Flétrissement végétal.** Tue une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature de type plante.

6 **Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
7 **Dépérissement** [E]. Inflige un affaiblissement temporaire de 1 point/2 niveaux en Force et Constitution par le biais d'une attaque de contact au corps à corps.
8 **Flétrissure.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
9 **Absorption d'énergie.** Impose 2d4 niveaux négatifs.

Domaine de la Destruction

Divinité : le Dévoreur, le Narquois.

Domaine du Dragon Au-Dessous

Divinités : les sectes du Dragon Au-Dessous.

Pouvoir accordé : le personnage obtient Amélioration des créatures convoquées en tant que don supplémentaire.

Sorts du domaine du Dragon Au-Dessous

1 **Frayeur.** Contraint une créature de 5 DV ou moins à fuir pendant 1d4 rounds.
2 **Mise à mort.** Tue une créature mourante et confère 1d8 PV temporaires, +2 en Force et +1 au niveau de lanceur de sorts.
3 **Malédiction.** Impose –6 à une caractéristique, –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests ou 50% de perdre chaque action.
4 **Allié d'outreplan** [X]. Échange des services avec une créature extraplanaire à 6 DV.
5 **Exécution.** Tue via une attaque de contact au corps à corps.
6 **Allié majeur d'outreplan** [X]. Échange des services avec une créature extraplanaire à 12 DV.
7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
8 **Allié suprême d'outreplan** [X]. Échange des services avec une créature extraplanaire à 18 DV.
9 **Portail** [X]. Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Domaine de la Duperie

Divinités : le Narquois, le Voyageur.

Domaine de l'Eau

Divinité : le Dévoreur.

Domaine de l'Exorcisme

Divinité : Église de la Flamme d'Argent.

Pouvoir accordé : le personnage a le pouvoir surnaturel de chasser les esprits possesseurs des corps qu'ils habitent. Il doit effectuer un test de Charisme et consulter la Table 8–10 : renvoi des morts-vivants (cf. page 159 du *Manuel des Joueurs*), en prenant en compte son niveau de prêtre. Si le résultat de la table est au moins égal aux DV de la créature qui possède, elle est chassée du corps. Si l'esprit possesseur appartient à un lanceur de sorts utilisant *possession*, il retourne dans son réceptacle. Si c'est un fantôme ou un fiélon possesseur, il devient éthéré et flotte de nouveau librement. Dans tous les cas, l'esprit ne peut pas tenter de posséder à nouveau sa victime avant 24 heures.

Sorts du domaine de l'Exorcisme

1 **Protection contre le Mal.** Confère +2 à la CA et aux sauvegardes, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et les Extérieurs.
2 **Cercle magique contre le Mal.** Protège contre le Mal sur un rayon de 3 m pour une durée de 10 minutes/niveau.
3 **Délivrance des malédictions.** Libère les objets ou personnes des malédictions.
4 **Renvoi.** Oblige une créature à retourner sur son plan d'origine.
5 **Rejet du Mal.** Confère +4 à la CA contre les créatures mauvaises, peut les chasser ou dissiper un sort du Mal.
6 **Bannissement.** Bannit jusqu'à 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
7 **Parole sacrée.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non bonnes.
8 **Aura sacrée** [F]. Confère +4 à la CA et aux sauvegardes et un RM de 25 contre les créatures mauvaises.
9 **Délivrance.** Libère une créature d'un *emprisonnement*.

Domaine de la Faune

Divinité : Balinor.

Domaine du Festin

Divinité : Olladra.

Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les poisons et les maladies contractés par ingestion.

Sorts du domaine du Festin

1 **Baie nourricière.** Dote 2d4 baies du pouvoir de soigner 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
2 **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
3 **Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.
4 **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
5 **Refuge de Léomund.** Crée un abri solide.
6 **Festin des héros.** Crée un repas pour une 1 créature/niveau, qui soigne et donne des bonus au combat.
7 **Manoir somptueux de Mordenkainen** [F]. Crée une porte mène à un manoir extraplanaire.
8 **Désintoxication** [E]. Neutralise le poison dans un rayon de 9 m.
9 **Festin des champions** [E]. Crée un repas pour une 1 créature/niveau, qui soigne et donne des bonus conséquents.

Domaine du Feu

Divinité : Onatar.

Domaine de la Flore

Divinité : Arawaï.

Domaine de la Folie

Divinités : la Furie, les sectes du Dragon Au-Dessous.

Pouvoir accordé : la folie du personnage lui donne de l'intuition. Il retire 1 à tous les tests de compétence associés à la Sagesse et aux jets de Volonté. En échange, une fois par jour, il peut agir et voir avec la perception de la vraie folie. Il ajoute la moitié de son niveau à un test de compétence unique associé à la Sagesse ou à un jet de Volonté. Il doit décider d'utiliser ce bonus avant de lancer le dé.

Sorts du domaine de la Folie

1 **Confusion mineure.** Contraint une créature à agir aléatoirement pendant 1 round.

2 **Contact aliénant**[E]. Hébète 1 créature pour 1 round/niveau.
3 **Rage.** Confère +2 en Force et en Constitution, +1 aux jets de Volonté, –2 à la CA.
4 **Confusion.** Contraint une créature à agir aléatoirement pendant 1 round/niveau.
5 **Rayons d'ensorcellement**[E]. Hébète jusqu'à 3 créatures par le biais de rayons.
6 **Assassin imaginaire.** Crée une illusion terrifiante qui peut tuer ou infliger 3d6 points de dégâts à une créature.
7 **Aliénation mentale.** Contraint une créature à agir aléatoirement pour toujours.
8 **Hurlement aliénant**[E]. Empêche toute action et impose un malus de –4 à la CA.
9 **Ennemi subconscient.** Crée une illusion terrifiante qui peut tuer ou blesser plusieurs créatures.

Domaine de la Force

Divinité : Dol Dorn.

Domaine de la Guérison

Divinité : Olladar.

Domaine de la Guerre

Divinités : Dol Arrah, Dol Dorn, le Narquois.

Domaine de l'Habileté

Divinités : Onatar, le Voyageur.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Artisanat. Il lance les sorts de création avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de l'Habileté

1 **Corde animée.** Fait bouger une corde sur commande.
2 **Façonnage du bois.** Change la forme d'objets en bois.
3 **Façonnage de la pierre.** Change la forme d'objets en pierre.
4 **Création mineure.** Crée un objet de bois ou de tissu.
5 **Fabrication.** Transforme de la matière brute en objet fini.
6 **Création majeure.** Crée un objet de pierre ou de métal.
7 **Durcissement**[E]. Augmente la solidité d'un objet de 1 tous les 2 niveaux.
8 **Création véritable**[E]. Crée un objet permanent.
9 **Sphère prismatique**. Crée une sphère de protection multicolore.

Domaine des Immortels

Divinité : la Cour d'Outre-Mort.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut effectuer une intimidation suprême contre des créatures immortelles en dépensant une tentative de renvoi. L'intimidation suprême est identique à l'intimidation normale à la différence que les créatures immortelles affectées sont commandées au lieu d'être intimidées.

Sorts du domaine des Immortels

1 **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
2 **Consécration**[M]. Affaiblit les morts-vivants et renforce les immortels, grâce à l'énergie positive.
3 **Immobilisation d'immortel**[E]. Immobilise un immortel pendant 1 round/niveau.
4 **Coursier spirituel**[E]. Octroie un bonus de vitesse et d'autres avantages à une monture.
5 **Sanctification**[M]. Rend un lieu sacré.
6 **Création d'immortel**[E]. Crée un soldat outre-mort.
7 **Contrôle d'immortel**[E]. Permet de contrôler des immortels.
8 **Création d'immortel dominant**[M E]. Crée un patricien outre-mort.
9 **Lame du héros**[E]. Dote une arme de corps à corps de grands pouvoirs contre le mal.

Domaine de la Loi

Divinités : Église de la Flamme d'argent, Auréon, Boldréi, Dol Arrah, le Sang de Vol, la Voie lumineuse.

Domaine de la Magie

Divinités : Auréon, l'Ombre.

Domaine du Mal

Divinités : le Dévoreur, la Furie, le Geôlier, le Narquois, l'Ombre, le Sang de Vol, les sectes du Dragon Au-Dessous.

Domaine de la Méditation

Divinité : la Voie lumineuse.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut lancer un sort à effet étendu (comme s'il lui appliquait le don Extension d'effet). Cependant, ni le niveau du sort, ni son temps d'incantation ne sont augmentés. Il n'est pas nécessaire de posséder le don d'Extension d'effet pour utiliser ce pouvoir.

Sorts du domaine de la Méditation

1 **Compréhension des langages.** Permet de comprendre tous les langages écrits et parlés.
2 **Sagesse du hibou.** Confère un bonus de +4 à la Sagesse pendant 1 min./niveau.
3 **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
4 **Don des langues. Don des langues.** Permet de parler n'importe quel langage.
5 **Résistance à la magie.** Confère une RM de 12 +1/niveau.
6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à leur lanceur.
8 **Esprit impénétrable.** Immunise contre la magie mentale et émotionnelle et la scrutation.
9 **Projection astrale.** Emmène le personnage et ses compagnons dans le plan Astral.

Domaine de la Mort

Divinité : Le Geôlier, le Sang de Vol.

Domaine de la Nécromancie

Divinité : le Sang de Vol.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de nécromancie avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Nécromancie

1 **Rayon affaiblissant.** Inflige un affaiblissement de 1d6 points de Force +1/2 niveaux par le biais d'un rayon.
2 **Contrôle mineur des morts-vivants.** Permet de contrôler un mort-vivant.
3 **Baiser du vampire.** 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le personnage.

4 **Énergie négative.** La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
5 **Vagues de fatigue.** Plusieurs cibles sont fatiguées.
6 **Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
7 **Contrôle des morts-vivants.** Permet de contrôler jusqu'à 2 DV/niveau de morts-vivants.
8 **Flétrissure.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
9 **Absorption d'énergie.** Impose 2d4 niveaux négatifs.

Domaine du Négoce

Divinité : Kol Korran.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Profession effectués pour gagner sa vie (mais pas aux tests effectués pour accomplir une tâche spécialisée).

De plus, le personnage considère Estimation comme une compétence de classe pour ses niveaux de prêtre.

Sorts du domaine du Négoce

1 **Compréhension des langages.** Permet de comprendre tous les langages écrits et parlés.
2 **Zone de vérité.** Empêche de mentir dans la zone d'effet.
3 **Don des langues.** Permet de parler n'importe quel langage.
4 **Bagou.** Confère un bonus de +30 aux tests de Bluff et d'éviter la détection magique des mensonges.
5 **Vision lucide** M. Révèle les choses pour ce qu'elles sont réellement.
6 **Coffre secret de Léomund** F. Déplace un coffre sur le plan Éthéré, d'où le lanceur peut le récupérer à volonté.
7 **Refuge** M. Transporte une personne jusqu'au lanceur lorsqu'elle brise l'objet affecté.
8 **Analyse d'enchantement** F. Révèle les aspects magiques d'un sujet.
9 **Métamorphose universelle.** Transforme complètement une créature ou un objet.

Domaine de l'Ombre

Divinité : l'Ombre.

Pouvoir accordé : le personnage obtient Combat en aveugle en tant que don supplémentaire.

Sorts du domaine de l'Ombre

1 **Brume de dissimulation.** Camoufle le lanceur dans le brouillard.
2 **Ténèbres.** Plonge une zone de 6 m de rayon dans l'obscurité.
3 **Ténèbres profondes.** Plonge une zone de 18 m de rayon dans l'obscurité.
4 **Convocation d'ombres.** Reproduit les invocations de 3e niveau ou moins, réelles à 20%.
5 **Magie des ombres.** Reproduit les invocations de 4e niveau ou moins, réelles à 20%.
6 **Traversée des ombres.** Permet un déplacement rapide à travers les ombres.
7 **Convocation d'ombres suprême.** Reproduit les invocations de 6e niveau ou moins, réelles à 60%.
8 **Magie des ombres suprême.** Reproduit les invocations de 7e niveau ou moins, réelles à 60%.
9 **Reflets d'ombre.** Reproduit les invocations de 8e niveau ou moins, réelles à 80%.

Domaine de la Passion

Divinité : la Furie.

Pouvoir accordé : une fois par jour par niveau de prêtre, le personnage peut agir comme s'il était sous l'effet du sort *rage* pendant 1 round. Ce pouvoir surnaturel s'active par une action libre.

Sorts du domaine de la Passion

1 **Frayeur.** Contraint une créature de 5 DV ou moins à fuir pendant 1d4 rounds.
2 **Fou rire de Tasha.** Empêche toute action pendant 1 round/niveau.
3 **Confusion.** Contraint une créature à agir aléatoirement pendant 1 round/niveau.
4 **Désespoir foudroyant.** Impose –2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux tests dans un cône.
5 **Injonction suprême.** Oblige 1 sujet/niveau à effectuer une certaine action.
6 **Héroïsme suprême.** Confère +4 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence, immunise contre la terreur, pv temporaires.
7 **Chant de discorde.** Force les cibles à s'entretuer.
8 **Danse irrésistible d'Otto.** Force les sujets à danser.
9 **Domination universelle.** Permet de contrôler un monstre par télépathie.

Domaine de la Protection

Divinités : Église de la Flamme d'argent, Boldréi, la Voie lumineuse, la Cour d'Outre-Mort.

Domaine du Soleil

Divinité : Dol Arrah.

Domaine de la Terre

Divinités : Balinor, les sectes du Dragon Au-Dessous.

Domaine de la Vie

Divinité : Arawaï.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut conférer à une créature qu'il touche 1d6 points de vie temporaires +1 par niveau de prêtre. Ces points de vie temporaires perdurent jusqu'à 1 heure/niveau.

Sorts du domaine de la Vie

1 **Invisibilité pour les morts-vivants.** Cache 1 personne/niveau aux yeux des morts-vivants.
2 **Restauration partielle.** Dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristiques affaiblies.
3 **Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
4 **Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
5 **Arme destructrice.** Donne à une arme la possibilité de détruire les morts-vivants.
6 **Animation d'objets.** Anime des objets pour qu'ils attaquent.
7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, soigne 4d8 points de vie +1/niveau (max. +35).
8 **Animation des plantes.** Anime des plantes pour qu'elles attaquent.
9 **Guérison suprême de groupe.** Rend 10 pv/niveau et soigne les maladies de plusieurs sujets.

Domaine du Voyage

Divinités : Kol Korran, le Voyageur.

NOUVEAUX SORTS ET INFLUX

Les sorts et les influx de cette section sont présentés par ordre alphabétique.

Amélioration d'arme

Transmutation
Niveau : façonneur 4

Identique à *amélioration d'arme mineure*, si ce n'est que le lanceur peut choisir une propriété spéciale valant jusqu'à 70 000 po ou équivalente à un bonus de +3 au maximum, comme rapidité.

Composante matérielle. Un baume coûtant 100 po.

Amélioration d'arme mineure

Transmutation
Niveau : façonneur 2
Durée : 10 minutes/niveau
Cible : 1 arme ou 50 projectiles qui doivent rester en contact les uns avec les autres durant l'incantation

Identique à *amélioration d'arme personnelle*, si ce n'est que n'importe quel personnage peut porter l'arme améliorée par le façonneur.

Il est aussi possible d'améliorer jusqu'à 50 flèches, carreaux ou billes. Les projectiles doivent être du même type et doivent rester groupés dans le même carquois ou la même sacoche. Les projectiles (mais pas les armes de lancer) perdent leur amélioration une fois utilisés. Les shurikens sont considérés comme des projectiles plutôt que comme des armes de lancer dans le cadre de ce sort.

Composante matérielle. Un baume fait d'épices rares et de minéraux coûtant 20 po.

Amélioration d'arme personnelle

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : arme touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : non (objet)

L'arme touchée par le personnage gagne temporairement une propriété spéciale qu'on trouve habituellement sur les armes magiques. Le lanceur peut choisir n'importe quelle propriété spéciale valant jusqu'à 10 000 po ou équivalente à un bonus de +1, comme « feu » ou « affûtée ». L'arme n'a pas à avoir un bonus d'altération déjà présent et n'en gagne pas un lorsqu'elle est imprégnée de cet influx. L'arme ne gagne le bénéfice de l'influx que si elle est portée, lancée ou projetée par le personnage.

Composante matérielle Un morceau de fourrure de lapin.

Amélioration d'arme suprême

Transmutation
Niveau : façonneur 6

Identique à *amélioration d'arme mineure*, si ce n'est que le lanceur peut choisir une propriété spéciale valant jusqu'à 200 000 po ou équivalente à un bonus de +5 au maximum, comme « vorpale ».

Composante matérielle. Un baume coûtant 200 po.

Amélioration d'armure

Transmutation
Niveau : façonneur 2

Identique à *amélioration d'armure mineure*, mais le personnage peut choisir une propriété spéciale valant jusqu'à 35 000 po ou équivalente à un bonus de +3 au maximum, comme « résistance à l'acide » ou « spectrale ».

Composante matérielle. Un baume coûtant 50 po.

Amélioration d'armure mineure

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : armure ou bouclier touché
Durée : 10 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : aucun (objet)

Une armure ou un bouclier touché par le personnage gagne temporairement une propriété spéciale qu'on trouve habituellement sur les armures et boucliers magiques. Le lanceur peut choisir n'importe quelle propriété spéciale valant jusqu'à 5 000 po ou équivalente à un bonus de +1, comme « ombre » ou « défense légère ». L'armure ou le bouclier n'a pas à avoir un bonus d'altération déjà présent et n'en gagne pas un lorsqu'il est imprégné de cet influx.

Composante matérielle. Un baume fabriqué à base d'épices et de minéraux rares coûtant 10 po.

Amélioration d'armure suprême

Transmutation
Niveau : façonneur 3

Identique à *amélioration d'armure mineure*, mais le personnage peut choisir une propriété spéciale valant jusqu'à 100 000 po ou équivalente à bonus de +5 au maximum, comme « résistance au feu suprême » ou « éthérée ».

Composante matérielle. Un baume coûtant 100 po.

Annulation de condition

Transmutation
Niveau : façonneur 3
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet magique touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage modifie un objet magique qui requiert une aptitude de classe, une race, une valeur de caractéristique ou un alignement pour fonctionner au mieux de ses capacités, de telle façon à ce que la condition soit caduque. Le lanceur doit réussir un test d'Utilisation d'objet magique suffisant pour imiter cette condition, comme s'il tentait d'utiliser l'objet lui-même. S'il réussit, la condition est supprimée pendant toute la durée de l'influx.

Composante matérielle. De la poudre de pierres précieuses pour une valeur de 500 po.



Bouclier de la foi de groupe

Abjuration
Niveau : façonneur 4, prêtre 4
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : créatures alliées dans un rayonnement de 6 m de rayon

Ce sort fonctionne comme *bouclier de la foi* (cf. page 206 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est qu'il affecte plusieurs alliés à distance.

Contact aliénant

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 2 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

En touchant une créature vivante, le personnage obscurcit son esprit, ce qui l'empêche d'agir. La cible est hébétée, pas étourdie, et ses adversaires n'ont donc pas d'avantage particulier sur elle.

Contrôle d'immortel

Nécromancie
Niveau : Immortels 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 2 DV/niveau de créatures immortelles, distantes de 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de commander à des créatures immortelles pendant une courte période de temps. Il leur donne ses ordres par la voix, mais elles le comprennent quelle que soit la langue utilisée. Même si la communication vocale est impossible (dans une zone de *silence*, par exemple), les immortels contrôlés ne peuvent attaquer le personnage. À la fin du sort, les immortels contrôlés retrouvent un comportement normal. Les immortels intelligents se rappelleront que le personnage les a contrôlés.

Corps artificiel de fer

Transmutation
Niveau : façonneur 4
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage transforme une créature artificielle existante en une machinerie de métal renforcé, d'une façon assez similaire au sort *corps de fer* La créature artificielle gagne une réduction des dégâts (15/adamantium). Elle subit la moitié des dégâts dus aux attaques d'acide et de feu, d'où qu'elles viennent. Même si elle n'est pas un golem, elle devient vulnérable à toutes les attaques spéciales qui affectent les golems de fer.

La créature artificielle gagne un bonus d'altération de +4 à la Force, mais suit également un malus de –4 à la Dextérité (jusqu'à une Dextérité minimum de 1).

Le poids de la créature artificielle est multiplié par cinq.

Composante matérielle. Un petit morceau de fer qui fut auparavant un morceau de golem de fer, d'une armure de héros ou d'une machine de guerre.

Corps artificiel de pierre

Transmutation
Niveau : façonneur 3
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature artificielle que le personnage touche gagne une résistance aux chocs, aux coupures et aux entailles. Elle obtient une réduction des dégâts (10/adamantium). Une fois que le sort a prévenu un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 150 points), il cesse de faire effet.

Composante matérielle. Granite et un total de 250 po en poussière de diamant éparpillée sur la créature artificielle.

Courroux de la nature

Évocation
Niveau : druide 4 (Sentinelles du Seuil)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : créatures non naturelles dans un rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée et 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel ou Volonté, demi-dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le personnage fait appel à la puissance de la nature pour frapper ses adversaires. Les créatures qui appartiennent à l'ordre naturel ne sont pas affectées. Les aberrations, les morts-vivants et les autres corruptions de la nature sont blessés par ce sort.

Le sort inflige des dégâts à certains types de créatures dans la zone d'effet. Les animaux, les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieurs dotés d'un sous-type élémentaire (Air, Terre, Feu ou Eau), les fées, les plantes, les vases, les vermines et les objets inanimés ne sont pas affectés par le sort.

Les aberrations subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6) et sont hébétées pour 1 round. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'hébètement.

Les créatures d'autres types (créatures magiques, dragons, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux et Extérieurs n'ayant pas de sous-type élémentaire) subissent 1d8 points de dégâts tous les 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié.

Coursier spirituel
Nécromancie
Niveau : Immortel 4
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : animal vivant touché
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage rappelle l'esprit d'un ancien guerrier elfe dans sa monture, qui doit être un animal vivant. Pendant la durée du sort, la monture gagne les avantages suivants.
- Un bonus d'altération de +9 mètres à sa vitesse au sol de base.
- Le don Course. Si la monture possède déjà ce don, elle peut aller encore plus vite : six fois sa vitesse (si elle porte une armure légère ou pas d'armure et si elle ne transporte pas une charge supérieure à légère), ou cinq fois sa vitesse (si elle porte une armure intermédiaire ou lourde ou qu'elle transporte un poids intermédiaire ou lourd).
- Le pouvoir de trotter pendant toute la durée du sort, sans subir de dégâts (létaux ou non létaux), ni être fatiguée. Cela double la distance que le coursier peut couvrir durant un déplacement sur une longue distance.

Lorsque le sort arrive à son terme, le coursier est fatigué.

Création d'immortel
Nécromancie [Bien]
Niveau : Immortels 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 cadavre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs célestes, le personnage redonne vie à un corps, créant un soldat outre-mort, une créature de type immortel (cf. page 275). L'immortel ainsi créé n'est pas obligatoirement sous le contrôle de son créateur. Si ce dernier est capable de commander aux immortels, il pourra tenter de le contrôler en même temps qu'il s'anime.

La campagne peut inclure d'autres types de créatures immortelles. Le MD devra indiquer au joueur s'il peut créer différentes créatures avec ce sort (cependant, aucun sort ne peut créer un patricien ascendant).

Composantes matérielles. Un pot de glaise rempli de terre venue d'une tombe et un autre rempli d'eau pure. Le sort doit être lancé sur un corps sans vie, dans la bouche ou les orbites duquel le personnage doit placer une pierre de lune d'une valeur minimum de 50 po par DV de l'immortel à créer. La magie de ce sort transforme les gemmes en pierres sans valeur.

Création d'immortel dominant
Nécromancie [Bien]
Niveau : Immortels 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 cadavre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Identique à *création d'immortel*, si ce n'est que ce sort permet au personnage de créer un patricien outre-mort, une créature immortelle plus intelligente et plus puissante.

La campagne peut inclure d'autres types de créatures immortelles. Le MD devra indiquer au joueur s'il peut créer différentes créatures avec ce sort. Par exemple, si le MD utilise *Les Chapitres sacrés*, ce sort peut permettre de créer un gardien des cryptes ou un gardien sacré. Cependant, aucun sort ne peut créer un patricien ascendant.

Création véritable
Invocation (création)
Niveau : façonneur 8
Composantes : V, G, M, PX
Durée : instantanée

Identique à *création majeure* (cf. page 224 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que les objets créés sont permanents et ne peuvent être annulés par une dissipation de la magie ou l'annulation de pouvoirs. Que ce soit en nature et en fonction, ces objets sont complètement réels.

Coût en PX. La valeur de l'objet en pièces d'or ou un minimum de 1 PX.

Défense anti-énergétique
Abjuration
Niveau : façonneur 3
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Identique à *résistance aux énergies destructives* (cf. page 283 du *Manuel des Joueurs*) si ce n'est que la cible doit être une créature artificielle.

Défense anti-énergétique suprême
Abjuration
Niveau : façonneur 4
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Identique à *protection contre les énergies destructives* (cf. page 276 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que la cible doit être une créature artificielle.

Dépérissement
Nécromancie
Niveau : Déchéance 7
Composantes : V, G



Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le contact de la main du lanceur provoque l'affaiblissement et le flétrissement du corps de la cible. À condition de réussir une attaque de contact au corps à corps, le personnage inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 1 point de Force et 1 point de Constitution par deux niveaux de lanceur de sorts. Sur un coup critique, l'attaque inflige une diminution permanente de caractéristiques plutôt qu'un affaiblissement temporaire.

Désintoxication

Invocation (guérison)
Niveau : Festin 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Cible : créatures et objets dans un rayon de 9 m
Durée : instantanée et 10 minutes/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort neutralise les venins de tous les types qui se trouvent à 9 mètres ou moins de lui. Une créature empoisonnée ne souffre plus d'effets supplémentaires dus au poison et tout effet temporaire s'arrête. Toutefois, le sort n'annule pas les effets instantanés comme la perte de points de vie, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, ou tout autre effet qui ne disparaît pas de lui-même. Cet effet est instantané, il ne prodigue aucune immunité contre les empoisonnements à venir.

Le venin des créatures affectées par le sort perd sa virulence pendant 10 minutes par niveau du lanceur.

Tout poison dans les airs, la nourriture, les armes, les pièges et autres est instantanément neutralisé.

Détection des aberrations

Divination
Niveau : druide 1 (Sentinelles du Seuil)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation conique
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur peut détecter la présence d'aberrations en relevant les désordres qu'elles créent dans l'ordre naturel des éléments autour d'elles. La qualité des informations obtenues dépend du temps qu'il passera à étudier une zone précise.

1er round. Présence ou absence d'aberrations.

2e round. Nombre d'aberrations dans la zone et intensité de l'aura la plus puissante. Si l'aura est surpuissante (voir ci-dessous) et que la créature a un nombre de DV au moins deux fois plus élevé que le niveau du lanceur, ce dernier est étourdi pour 1 round et le sort s'achève.

3e round. L'intensité et l'emplacement de l'aura de chaque aberration. Si une aura est hors de la ligne de vue du personnage, ce dernier discernera sa direction mais pas son emplacement exact.

Intensité de l'aura. L'intensité de l'aura d'une aberration est déterminée par ses DV, comme indiqué dans la table suivante.

DV	Intensité	DV	Intensité
1 ou moins	Faible	5–10	Puissante
2–4	Modérée	11 ou plus	Surpuissante

Contrairement aux sorts de ce type, *détection des aberrations* n'indique pas les auras persistantes.

Chaque round, le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone. Le sort fonctionne au travers des barrières peu épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une mince feuille de plomb, ou 90 cm de bois ou de terre.

Détérioration critique

Transmutation
Niveau : façonneur 4

Identique à *détérioration légère*, si ce n'est que *détérioration critique* inflige 4d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20).

Détérioration importante

Transmutation
Niveau : façonneur 3

Identique à *détérioration légère*, si ce n'est que *détérioration importante* inflige 3d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15)

Détérioration légère

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucune
Résistance à la magie : oui

Lorsque le personnage impose les mains sur une créature artificielle, il bouleverse sa structure au point de lui infliger 1d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +5).

Détérioration modérée

Transmutation
Niveau : façonneur 2

Identique à *détérioration légère*, si ce n'est que *détérioration modérée* inflige 2d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +10).

Détournement d'altération

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : arme ou bouclier touché
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort peut être utilisé de deux façons différentes, chacune impliquant la modification d'un bonus d'altération existant.

Si le lanceur imprègne un bouclier de cet influx, il peut réduire son bonus d'altération s'appliquant au bonus de bouclier à la CA pour le détourner vers les jets d'attaque portés à coups de bouclier. Le lanceur peut ainsi déplacer une partie (ou l'intégralité) du bonus d'altération du bouclier.

Si le personnage imprègne une arme de cet influx, il peut réduire son bonus d'altération sur les jets d'attaque et de dégâts pour le détourner vers un bonus à la classe d'armure s'appliquant s'il décide de combattre défensivement, s'il opte pour une action de défense totale, qu'il utilise le don Expertise du combat ou s'il utilise l'arme de sa main secondaire et possède le don Défense à deux armes. Tout comme pour un bouclier, le lanceur peut ainsi déplacer une partie (ou l'intégralité) du bonus d'altération de l'arme.

Si l'arme ou le bouclier ciblé est tenu, le porteur peut faire un jet de Volonté pour annuler l'effet.

Détournement d'énergie

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet magique touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage altère un objet qui emploie un type d'énergie ou qui assure une protection contre un type d'énergie de façon qu'il emploie ou protège contre un autre type d'énergie. Par exemple, le façonneur peut changer une *hache de bataille +2 de feu* en une *hache de bataille +2 de froid*, ou un *anneau mineur de résistance aux énergies destructives (acide)* en un *anneau mineur de résistance aux énergies destructives (son)*. Les dégâts provoqués par l'énergie ou la protection contre l'énergie et tous les autres effets restent les mêmes.

Composante matérielle. Un baume alchimique à base de matériaux représentant les cinq types d'énergie et coûtant 50 po.

Détournement d'objet

Transmutation
Niveau : façonneur 4
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet magique touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage modifie un objet donnant un certain type de bonus afin qu'il donne un bonus d'un autre type à la même valeur ou au même jet. Par exemple, il peut transformer un *anneau de protection +1* pour qu'il donne un bonus d'armure naturelle (au lieu d'un bonus de bonus de parade) de +1 à la CA, ou changer une *cape de résistance* pour qu'elle donne un bonus de circonstances (au lieu d'un bonus de résistance) aux jets de sauvegarde. Le personnage ne peut pas utiliser cet influx pour modifier un objet afin qu'il donne un bonus de malfaisance ou de sainteté. Il ne peut pas non plus modifier un objet qui donne ce type de bonus pour qu'il en donne un d'un autre type. Enfin, le personnage ne peut pas modifier un objet pour que ce dernier donne un bonus d'esquive à la CA.

Magicien forgelier

Durcissement

Transmutation
Niveau : Habileté 7, ensorceleur/magicien 6, façonneur 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 objet d'un volume inférieur à 3 m³/niveau (voir description)
Durée : permanent
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort augmente la solidité des matériaux. Le papier est plus dur à déchirer, le verre plus dur à casser, le bois plus résistant et ainsi de suite. Les objets ciblés gagnent un point de solidité par 2 niveaux du lanceur de sorts. Cette augmentation n'améliore que la résistance de la matière aux dégâts et rien d'autre. Par exemple, une épée

longue (solidité 10) affectée par un *durcissement* lancé par un lanceur de sorts de niveau 12 aura une nouvelle solidité de 16 (utilisée par exemple pour réduire les dégâts infligés lors d'une manœuvre de destruction réussie). Les points de résistance de l'épée, son éventuel modificateur à l'attaque et aux dégâts, ainsi que tous les autres facteurs ne seront pas affectés. Le sort de *durcissement* n'affecte en aucune manière la résistance de l'objet face à d'autres formes d'altérations. La glace fond toujours, le bois ou le papier brûle, la roche reste transformable en boue à l'aide du sort approprié, etc.

Ce sort affecte jusqu'à 3 mètres cubes de matériaux par niveau de lanceur de sorts. S'il est lancé sur du métal ou du minéral, le volume est alors réduit à 30 cm cubes par niveau.

Festin des champions

Invocation (création)
Niveau : Festin 9, prêtre 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : festin pour 1 créature/niveau
Durée : 1 heure, plus 12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée un festin impressionnant, comprenant une grande table, des chaises, un service, de la nourriture et à boire. Il faut 1 heure pour consommer ces mets. Les effets ne sont opérationnels que si les convives passent l'heure entière à se restaurer. Ils sont alors tous soignés de leurs maladies, fièvres, nausée, fatigue et épuisement. Les poisons les affectant sont neutralisés et ils sont immunisés contre le poison pour les 12 heures suivantes. Le nectar servi en boisson durant le festin soigne 2d8 points de dégâts +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20) et confère 1d8 points de vie temporaires +1 par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). La nourriture du festin donne à toute créature qui la partage un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque ou de sauvegarde et aux tests de compétence ou de caractéristique et immunise contre les effets de terreur pour les 12 heures suivantes.

Hurlement aliénant

Enchantent (coercition) [mental]
Niveau : ensorceleur/magicien 8, Folie 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

La cible ne peut s'empêcher de hurler, de baragouiner, gesticuler, comme si elle était complètement folle. Ce sort empêche la cible de faire quoi que ce soit excepté courir en hurlant. Sa classe d'armure subit un malus de –4. La victime a toujours droit aux jets de Réflexes, mais elle ne les réussit que sur un 20. Enfin, elle ne bénéficie plus de la protection de son (éventuel) bouclier.

Immobilisation d'immortel

Nécromancie
Niveau : Immortel 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à 3 immortels, distants de 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort immobilise jusqu'à trois créatures immortelles. S'il réussit, il paralyse les immortels pour toute la durée du sort (ses effets sont identiques à ceux d'un *immobilisation des personnes* sur des créatures vivantes). L'effet est interrompu si les créatures immobilisées sont attaquées ou subissent des dégâts.

Lame du héros

Nécromancie
Niveau : Immortel 9
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 arme de corps à corps touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage rappelle l'esprit d'un héros elfe mythique du passé dans une arme de corps à corps. Pendant la durée du sort, l'arme gagne les avantages suivants.

L'arme inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures mauvaises ou 2d8 points de dégâts supplémentaires aux Extérieurs et aux morts-vivants mauvais. Lors d'un coup critique, l'arme inflige 2d10 points de dégâts supplémentaires aux créatures mauvaises ou 2d12 points de dégâts supplémentaires aux Extérieurs et aux morts-vivants mauvais. Contre les morts-vivants, les dégâts de l'arme ne sont pas multipliés sur un coup critique, mais la créature subit tout de même les dégâts supplémentaires liés à cet effet. Par contre, les autres créatures immunisées aux coups critiques ne subissent pas ces dégâts supplémentaires.

L'arme devient d'alignement bon, ce qui lui permet d'ignorer la réduction des dégâts de certaines créatures mauvaises.

La zone de critique possible de l'arme double, comme si elle était affectée par un sort d'*affûtage*. Cela ne se cumule pas avec la propriété spéciale acérée ou avec le sort lui-même. Par contre, cela se cumule avec le don Science du critique.

Lorsqu'elle obtient un coup critique contre un adversaire mauvais, l'arme l'aveugle et l'assourdit pour 1d4 rounds (un jet de Volonté réussi annule l'aveuglement). La résistance à la magie s'applique pour cet effet.

Lorsque l'arme obtient un coup critique contre une créature extraplanaire mauvaise, elle doit réussir un jet de Volonté ou être instantanément renvoyée sur son plan d'origine. Une créature ainsi bannie ne peut pas revenir avant 24 heures. La résistance à la magie s'applique pour cet effet.

Objet métamagique

Transmutation
Niveau : façonneur 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet à potentiel magique touché

Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le personnage applique temporairement un don métamagique qu'il connaît sur un sort unique contenu dans l'objet à potentiel magique touché. Pour toute la durée de l'influx, quiconque active l'objet pour lancer ce sort gagne le bénéfice de ce don métamagique. Par exemple, il est possible d'imprégner une *baguette de boule de feu* avec le don Extension d'effet ou d'appliquer le don Quintessence des sorts sur le *cône de froid* contenu dans un *bâton du givre*.

Rapport suprême

Divination
Niveau : Communauté 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature touchée/3 niveaux
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Identique à *rapport* (cf. page 279 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que le personnage peut en plus lancer un nombre limité de sorts via ce lien, comme s'il touchait la cible. Il peut lancer n'importe quel sort respectant les conditions suivantes.

- Niveau : 0, 1er ou 2e
- Portée : contact
- Cible : créature touchée
- Jet de sauvegarde : oui (inoffensif)

Par exemple, si le personnage apprend (grâce au sort de *rapport suprême*) qu'un de ses compagnons liés est mourant, il pourra lancer *soins modérés* pour essayer de lui sauver la vie.

Rayons d'ensorcellement

Enchantement [mental]
Niveau : Folie 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : jusqu'à trois rayons
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'effectuer trois attaques de rayon (une par round), pendant une période de 1 round par niveau. Utiliser cette attaque de rayon nécessite une action simple. Le rayon affecte une créature vivante en obscurcissant son esprit, ce qui l'empêche d'agir jusqu'à la fin du sort. La cible est hébétée (pas étourdie) et les attaquants n'ont pas d'avantage spécial contre elle.

Renforcement de créature artificielle

Transmutation
Niveau : façonneur 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Renforcement de créature artificielle épaissit la matière inerte qui constitue la peau d'une créature artificielle. Elle gagne un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle existant. Ce bonus d'altération augmente de 1 par trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 3, pour un maximum de +5 au niveau 12.

Le bonus d'altération qu'apporte *renforcement de créature artificielle* se cumule avec le bonus d'armure naturelle, mais pas avec d'autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature sans armure naturelle possède un bonus d'armure naturel effectif de +0.

Réparation de dégâts critiques

Transmutation
Niveau : ensorceleur/magicien 4, façonneur 4

Identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts critiques* répare 4d8 points de dégâts + 1 point par niveau du lanceur de sorts (maximum +20).

Réparation de dégâts importants

Transmutation
Niveau : ensorceleur/magicien 3, façonneur 3

Identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts importants* répare 3d8 points de dégâts + 1 point par niveau du lanceur de sorts (maximum +15).

Réparation de dégâts légers

Transmutation
Niveau : ensorceleur/magicien 1, façonneur 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lorsque le personnage impose les mains sur une créature artificielle ayant au moins 1 point de vie (ou une créature artificielle vivante qui possède –9 points de vie ou plus), il stabilise sa structure pour réparer les dégâts subis. Ce sort répare 1d8 points de dégâts + 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +5).

Réparation de dégâts modérés

Transmutation
Niveau : ensorceleur/magicien 2, façonneur 2

Identique à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts modérés* répare 2d8 points de dégâts + 1 point par niveau du lanceur de sorts (maximum +10).

Réparation suprême

Transmutation
Niveau : façonneur 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Réparation suprême permet au personnage de stabiliser totalement la structure d'une créature artificielle pour en retirer tous les dégâts et affections. Il met un terme à tous les états préjudiciables qui suivent : affaiblissement temporaire de caractéristique, aveugle, *confus*, *débilité* et aliénation mentale, ébloui, hébété, sourd. Il répare également 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15).

Retour à la nature

Transmutation
Niveau : druide 7 (Sentinelles du Seuil)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

La créature ciblée retourne à un état de développement antérieur, ce qui implique des effets spécifiques sur son type et ses capacités.

Les animaux, élémentaires, Extérieurs ayant un sous-type élémentaire (Air, Terre, Feu, Eau), fées, plantes, vases et vermines ne sont pas affectés par ce sort.

Les humanoïdes lanceurs de sorts profanes et tous les humanoïdes monstrueux reçoivent 1d4 niveaux négatifs lorsqu'ils sont affectés par ce sort.

Les géants ciblés par ce sort deviennent plus petits, comme s'ils étaient affectés par un sort de *rapetissement* (cf. page 278 du *Manuel des Joueurs*). Un jet de Vigueur réussi annule cet effet.



Sabotage de créature artificielle

Les dragons et les créatures magiques affectés par ce sort subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Intelligence et perdent l'usage de 1d4 pouvoirs magiques ou surnaturels (choisis aléatoirement). Un jet de Vigueur réussi réduit la perte temporaire d'Intelligence de moitié et annule la perte de pouvoir.

Les Extérieurs qui ne sont pas dotés d'un sous-type élémentaire subissent 1d8 points de dégâts pour 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d8) et perdent l'usage de 2d4 pouvoirs magiques ou surnaturels (choisis aléatoirement). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule la perte des pouvoirs.

Les aberrations subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d6) et perdent l'usage de tous leurs pouvoirs magiques et surnaturels. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule la perte des pouvoirs.

Les pouvoirs magiques et surnaturels perdus reviennent au bout de 24 heures.

Sabotage de créature artificielle

Transmutation
Niveau : façonneur 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature artificielle touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, demi-dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort transmute la structure d'une créature artificielle pour lui infliger 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature artificielle réussit son jet de sauvegarde, le sort n'inflige que la moitié des dégâts et ne peut amener le nombre de points de vie de sa cible en dessous de 1 point.

Sursaut d'énergie

Transmutation
Niveau : façonneur 3
Composantes : G, PX
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : baguette ou bâton touché
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En touchant une baguette ou un bâton qui a au moins une charge, le personnage l'imprègne d'une nouvelle charge pour cinq niveaux de lanceur de sorts. Ces charges fonctionnent comme des points de vie temporaires : quand le personnage utilise l'objet, il faut retirer les charges temporaires en premier. Lorsque le *sursaut d'énergie* prend fin, les charges temporaires restantes sont perdues.

Coût en PX. 5PX × le niveau du sort du plus haut niveau contenu dans l'objet.

Talisman de compétence

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Un objet imprégné de cet influx confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'une compétence spécifique (déterminée par le lanceur) du personnage qui le porte ou le tient. Ce bonus augmente de 1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (soit +3 au niveau 2, +4 au niveau 4, +5 au niveau 6, etc.).

Composante matérielle. Une mesure de fil noir.

Talisman de résistance

Abjuration
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Un objet non magique imprégné de cet influx confère un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde du personnage qui le porte ou le tient. Ce bonus augmente de 1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (soit +2 au niveau 4, +3 au niveau 8, +4 au niveau 12, etc.).

Composante matérielle : de l'huile mélangée avec différents minéraux et épices.

Talisman de stockage de sort

Transmutation
Niveau : façonneur 1
Composantes : G, PX (voir description)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : non (objet)

Cet influx permet au façonneur de placer l'effet d'un sort dans un objet afin de l'utiliser plus tard, sur commande. L'objet devient, dans les faits, une baguette dotée d'une seule charge que seul le façonneur peut utiliser.

Il peut imprégner n'importe quel sort du 4e niveau ou moins dans l'objet, tant que le niveau du sort n'est pas supérieur à la moitié de son niveau de façonneur. Le niveau de lanceur de sorts du talisman est égal à celui du façonneur. Il doit réussir un test d'Utilisation d'objets magiques (DD 20 + 3 × niveau de sort) pour imiter le sort et le stocker dans l'objet. Si ce test échoue de 10 ou plus, le personnage subit un incident (comme ceux provoqués par l'utilisation incorrecte d'un parchemin). Par défaut, soit le sort est activé immédiatement, plutôt que d'être placé dans l'objet, et affecte le personnage, soit il explose dans une gerbe d'énergie incontrôlée, infligeant 2d6 points de dégâts au personnage.

Un seul objet ne peut stocker qu'un seul sort à la fois. Le personnage doit fournir toutes les composantes matérielles onéreuses et sacrifier les PX requis pour lancer le sort au moment où il veut imprégner l'objet de magie. Il doit aussi fournir les focaliseurs requis par le sort au moment où il activera le talisman.

Coût en PX. Le niveau de lanceur de sorts du personnage × le niveau du sort. Par exemple, pour placer un sort de *rayon ardent* dans un objet, le personnage devra dépenser des PX à concurrence de son niveau de lanceur de sorts ×2.

Thaumartisanat

Divination
Niveau : ensorceleur/magicien 1
Composantes : V, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 journée

Le personnage obtient un bonus d'aptitude de +5 à ses tests d'Artisanat lorsqu'ils impliquent une journée complète de travail passée à fabriquer un objet. Si le personnage lance ce sort tous les jours pendant une semaine, il peut effectuer le test d'Artisanat pour une semaine complète de travail et bénéficier du bonus d'aptitude de +5.

Focaliseur : les outils et l'équipement nécessaires à l'usage normal de la compétence Artisanat à laquelle on applique le bonus.

Zone de pureté

Évocation
Niveau : druide 2 (Sentinelles du Seuil)
Composantes : V, G, M, DF
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon
Durée : 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort sanctifie une zone grâce aux forces de la nature. Toutes les créatures de type fée ou plante dans cette zone obtiennent un bonus de sainteté de +1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les aberrations, elles, souffrent d'un malus de –1 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Composante matérielle. Des boisseaux de feuilles de lierre et de baies doivent être éparpillés tout autour de la zone.


Le façonneur travailla tard dans la nuit afin d'arriver à bout de la commande spéciale du groupe de compagnons d'aventure de Corrash.

CHAPITRE SIX

Équipement pour l'aventure

Un aventurier bien équipé dans Éberron doit être prêt à affronter tout et n'importe quoi. Il peut visiter les égouts labyrinthiques de Sharn un jour, puis émerger pour aller explorer les marais des marches de l'ombre le lendemain. Une quête peut exiger un voyage jusqu'aux désolations glacées de Givres félons, un bond par les jungles humides de Xen'drik, pour se conclure sur un détour par les profondeurs ténébreuses de Khyber. Par contre, lorsque les aventuriers retournent à la civilisation, la magie des maisons à dracogramme et des thaumartisans à leur service offrent un confort inconnu dans la plupart des mondes de D&D : depuis les aéronefs qui s'élèvent dans les cieux jusqu'aux banquets publics composés de *festins des champions*.

Ce chapitre couvre un grand nombre de sujets ayant un rapport avec l'équipement, le plus souvent non magique, que tout aventurier devrait connaître. Depuis de nouvelles armes jusqu'aux armures, en passant par le nécessaire pour l'aventure, on ne sait jamais ce qui fera la différence, lorsque la situation deviendra périlleuse et que danger surgira des ténèbres.

Armes

Les cultures originaires d'Éberron ont créé plusieurs nouvelles armes exotiques. Plus précisément, ces armes ont été imaginées et conçues par trois sociétés distinctes : les monteurs de dinosaures halfelins des plaines de Talante, les elfes du Valénar et les elfes noirs de Xen'drik. Un étranger particulièrement décidé et intégré peut apprendre l'usage de ces armes, et dans ce cas les autochtones accepteront peut-être de fabriquer une arme à la taille de leur invité. Dans le cas contraire, les fabricants d'armes de tout le Khorvaire peuvent produire des imitations de ces armes exotiques et les vendre aux acheteurs intéressés.

Les attributs des armes décrites ici sont indiqués dans la table de la page suivante.

Boomerang talantais. Les halfelins des plaines de Talante utilisent des boomerangs traditionnels : de simples bâtons, polis et incurvés de façon à revenir vers le lanceur (voir le boomerang xen'drik pour les règles).

Boomerang xen'drik. Les elfes noirs de Xen'drik chassent à l'aide d'un boomerang à trois branches. Certains explorateurs ou aventuriers apprennent à utiliser cette arme lorsqu'ils évoluent dans les jungles de Xen'drik, mais rares sont ceux, hors des communautés d'elfes noirs, qui maîtrisent l'art complexe du lancer de ce boomerang.

Un boomerang, quel que soit son type, revient vers son lanceur lorsqu'il rate sa cible. Pour rattraper un boomerang, le lanceur doit réussir un jet d'attaque (comme s'il le lançait) contre une CA de 10. Un échec indique que l'arme s'est posée à 3 mètres du lanceur dans une direction aléatoire.

Cimeterre double valénar. Les elfes du Valénar utilisent une arme double, aussi dangereuse qu'exotique, dotée d'un cimeterre incurvé de chaque côté. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main (comme une créature de taille G utilisant un cimeterre double de taille M) ne peut pas s'en servir comme d'une arme double.

Sharrash talantaise. Proche de la faux, la sharrash talantaise, fabriquée par les halfelins des plaines de Talante, consiste en une sorte de serpe placée à l'extrémité d'une longue perche. La sharrash talantaise est une arme à allonge, qui permet de frapper des adversaires distants de 3 mètres, mais inefficace contre des adversaires adjacents.

Du fait de sa lame incurvée, la sharrash peut être utilisée pour tenter des attaques de croc-en-jambe. Si l'utilisateur est victime d'un croc-en-jambe en retour, il lui suffit de lâcher sa sharrash pour éviter la chute.



ARMES

Armes exotiques [1]	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids [2]	type
Armes de corps à corps à deux mains							
Cimeterre double valénar [3]	125 po	1d4/1d4	1d6/1d6	18–20/×2	—	7,5 kg	Tranchant
Sharrash talantaise [4]	18 po	1d8	1d10	19–20/×2	—	5 kg	Tranchant
Tangat talantais	40 po	1d8	1d10	18–20/×2	—	4 kg	Tranchant
Armes à distance							
Boomerang talantais	15 po	1d3	1d4	×2	9 m	500 g	Contondant
Boomerang xen'drik	20 po	1d4	1d6	×2	6 m	1 kg	Contondant ou perforant

1 : un porteur natif de la région mentionnée dans le nom de l'arme considère ces armes comme des armes martiales plutôt que comme des armes exotiques.
2 : le poids indiqué concerne des armes de taille M. Une arme de taille P pèse la moitié et une arme de taille G pèse le double.
3 : arme double 4 : arme à allonge

ARMURES

Armures	Prix	Bonus d'armure	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse (9 m)	Vitesse (6 m)	Poids [1]
Armures légères								
Armure feuilletée	750 po	+2	+7	0	5%	9 m	6 m	7,5 kg
Cuirasse en ébénitine	2 450 po	+5	+4	–2	20%	9 m	6 m	15 kg
Armures intermédiaires								
Crevice en ébénitine	3 250 po	+6	+2	–4	30%	6 m	4,50 m	17,5 kg

1 : le poids indiqué concerne les armures destinées aux personnages de taille M. Les armures des personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles des personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.

Tangat talantais. Le tangat des halfelins des plaines de Talante a une lame incurvée comme celle d'un cimeterre, fixée à une petite poignée. On peut en voir un page 192.

Armures

Quelques nouvelles armures, principalement conçues par les elfes d'Aërénal, sont disponibles dans l'univers d'Éberron.

Les attributs des armures qui suivent peuvent être trouvés dans la table ci-dessus.

Ébénitine. Identique à l'armure feuilletée (cf. ci-dessous), une armure en ébénitine est constituée de lamelles d'ébénite méticuleusement gravées et assemblées, puis rehaussées de feuilles d'ébénitier alchimiquement traitées.

Fabriquer une armure en ébénitine réduit les risques d'échec des sorts profanes de 5% car l'armure est particulièrement flexible. Le bonus de Dextérité maximal est augmenté de 1 et le malus d'armure aux tests est réduit de 2.

Une armure lourde en ébénitine est considérée comme une armure intermédiaire en ce qui concerne les mouvements et les autres limitations, tandis qu'une armure intermédiaire de cette matière est considérée comme une armure légère. Seules les armures lourdes ou intermédiaires normalement faites de métal peuvent être conçues en ébénitine. Les plus communes sont les crevices et les cuirasses.

Créer une armure en ébénitine nécessite un test (DD 25) d'Artisanat (alchimie) en plus du test normal d'Artisanat (fabrication d'armure) obligatoire pour fabriquer une armure.

Feuilletée. Les artisans d'Aërénal tissent des armures à base de feuilles d'airainitier après leur avoir appliqué un traitement alchimique qui les rend aussi résistantes et flexibles que le cuir, tout en étant à la fois moins lourdes et moins encombrantes.

Créer une armure feuilletée nécessite un test (DD 25) d'Artisanat (alchimie) en plus du test normal d'Artisanat (fabrication d'armure) obligatoire pour monter une armure.

Substances et objets spéciaux

L'alchimie a une place importante sur Éberron. Les façonneurs et les lanceurs de sorts traditionnels explorent constamment de nouvelles voies permettant de faciliter la vie des aventuriers grâce à l'alchimie. Le coût et le poids de chacun de ces matériaux sont indiqués dans la table *Marchandises et services*, page suivante.

Acide ardent. Cette décoction alchimique combine le feu grégeois à un acide puissant. Un contact direct avec de l'acide ardent inflige 1d4 points de dégâts d'acide et 1d4 points de dégâts de feu. Toute créature dans un rayon de 1,50 mètre du point d'impact de l'acide ardent est touchée par l'éclaboussure et subit 1 point de dégâts d'acide et 1 point de dégâts du feu. Durant le round qui suit un contact direct avec l'acide ardent, la cible subit 1d4 points de dégâts de feu supplémentaires. Ces dégâts peuvent être évités de la même manière que pour le feu grégeois (cf. page 128 du *Manuel des Joueurs*).

Bâton fumigène nocif. C'est une variation du bâton fumigène (voir page 127 du *Manuel des Joueurs*). Ce bâton éjecte une fumée extrêmement malodorante lorsqu'il est allumé. En plus de l'effet obscurcissant du bâton fumigène, une créature prise dans les fumées d'un bâton fumigène nocif doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être nauséeuse pendant 1 round.

Étincelle alchimique. L'étincelle alchimique combine deux substances qui réagissent violemment lorsqu'elles sont mélangées. Une flasque d'étincelle alchimique est composée de deux compartiments qui conservent les deux substances séparées. Lancer la flasque brise la séparation et permet aux substances de se mélanger, ce qui provoque une décharge électrique extrêmement puissante. L'étincelle alchimique fonctionne comme un feu grégeois, excepté qu'elle inflige 1d8 points de dégâts d'électricité sur un contact direct (et 1 point de dégâts d'électricité à

ceux qui sont éclaboussés), plutôt que des dégâts de feu. Elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires après les dégâts initiaux.

Givre alchimique. Il s'agit d'un liquide clair qui devient extrêmement froid au contact de l'air. Le givre alchimique fonctionne exactement comme le feu grégeois, excepté qu'il inflige 1d8 points de dégâts de froid lors d'un contact direct (et 1 point de dégâts du froid à ceux qu'il éclabousse), plutôt que des dégâts de feu. Il n'inflige pas de dégâts supplémentaires après les dégâts initiaux.

Matériel de classe et de compétence

Plus spécialisés que leurs équivalents du *Manuel des Joueurs*, ces outils permettent d'aider lors de l'usage de compétences ou d'aptitudes dans certaines situations. Le coût et le poids de ces objets sont indiqués dans la table *Marchandises et services*, ci-dessous.

Dracolithe profane (vierge). Un magicien peut graver des sorts à l'intérieur d'un dracolithe d'Éberron plutôt que de l'écrire physiquement sur les pages d'un grimoire. Un dracolithe fait environ la taille d'une main et peut contenir l'équivalent de 20 pages de sorts. Graver un sort dans un dracolithe profane prend 24 heures et oblige le magicien à lancer une *signature magique*. Cette utilisation inhabituelle du sort requiert une composante matérielle : de l'argent en poudre pour une valeur de 100 po par page. Une fois le procédé achevé, le magicien peut se concentrer sur le dracolithe de façon à pouvoir se concentrer sur tous les sorts qu'il y a stockés. Le sort apparaît en lettres argentées, flottant au sein des couleurs tournoyantes du dracolithe.

Livre de glyphes. Malgré le nom, cet ouvrage n'apporte aucune aide lorsqu'il s'agit de manipuler les *glyphes de garde*. C'est en fait un guide linguistique traitant des glyphes xen'driks, très utile pour traduire les inscriptions trouvées dans les ruines cyclopéennes qui couvrent ce continent. Loin d'être complet et

MARCHANDISES ET SERVICES

Substances et objets spéciaux

Objet	Coût	Poids
Acide ardent (flasque)	30 po	500 g
Bâton fumigène nocif	80 po	250 g
Étincelle alchimique (flasque)	25 po	500 g
Givre alchimique (flasque)	25 po	500 g

Matériel de classe et de compétence

Objet	Coût	Poids
Dracolithe profane (vierge)	3 po	250 g
Livre de glyphes	20 po	1 kg
Nécessaire d'enquêteur	300 po	2 kg
Nécessaire de dépannage de forgelier	50 po	500 g
Symbole sacré en acier ignifié	750 po	500 g

Vêtements

Objet	Coût	Poids
Vêtement, iriselline	+100 po	voir description
Vêtement, ombreline	+100 po	voir description

Documents

Objet	Coût
Chevalière à paraphe magique	150 po
Documents de voyage	2 pa
Lettre de course	500 po
Lettre de crédit	spécial
Papiers d'identité	2 po
Papiers d'identité avec portrait	5 po

Nourriture, boisson et hébergement

Objet	Coût
Eau purifiée de la maison Ghallanda (par jour)	2 po
Festin des héros (par personne)	60 po
Nourriture purifiée de la maison Ghallanda (par jour)	5 po
Refuge de Léomund (par personne)	35 po

Montures et harnachement

Objet	Coût
Ailes-planantes	800 po
Animal mage-sang	×2
Courseur	50 po
Étalon valénar	500 po
Faucheur	400 po
Longues-griffes	150 po

Moyens de transport

Objet	Coût	Poids
Barque en balsite	200 po	37,5 kg
Bateau à fond plat en balsite	12 000 po	–
Drakkar en balsite	40 000 po	–
Navire de haute mer en balsite	40 000 po	–
Trirème en balsite	120 000 po	–
Vaisseau de guerre en balsite	100 000 po	–

Lancements de sorts et services

Objet	Coût
Aérodiligence intra-muros	2 pa par 1,5 km
Employé porteur de dracogramme	12 po par jour
Maison Cannith : *réparation*	5 po
Maison Cannith : *réparation de dégâts légers*	10 po
Maison Cannith : *réparation intégrale*	50 po
Maison Jorasco : *guérison de la cécité/surdité*	125 po
Maison Jorasco : *guérison des maladies*	125 po
Maison Jorasco : *guérison suprême*	600 po
Maison Jorasco : *neutralisation du poison*	250 po
Maison Jorasco : *restauration partielle*	50 po
Maison Jorasco : *soins importants*	125 po
Maison Jorasco : *soins légers*	8 po
Maison Jorasco, Premiers secours	3 pa
Maison Jorasco, soins suivis	7 pa par jour
Maison Kundarak : *runes explosives*	150 po
Maison Kundarak : *verrou magique*	50 po
Maison Lyrandar, aéronef	1 po par 1,5 km
Maison Lyrandar, galion	5 pa par 1,5 km
Maison Orienne : *bond dimensionnel*	1 pa par 3 m
Maison Orienne : *téléportation*	10 po par 1,5 km
Maison Orienne, fulgurant	5 pa par 1,5 km
Maison Orienne, voiture ou caravane	1 pa par 1,5 km
Maison Orienne, service postal	1 pc par 1,5 km
Maison Sivis : *communication à distance*	250 po
Maison Sivis : *signature magique*	5 po
Maison Sivis : *texte illusoire*	90 po
Maison Sivis : *vent de murmures*	250 po
Maison Sivis, relais de missives	5 po par page
Maison Sivis, traduction	2 po par page

exhaustif, un livre de glyphes nécessite une certaine connaissance des écritures anciennes (c'est-à-dire un degré de maîtrise non nul en Décryptage) pour être utile. Il donne un bonus de circonstances de +4 sur les tests de Décryptage effectués pour lire des inscriptions dans les ruines du Xen'drik.

Nécessaire d'enquêteur. Rendu populaire par des détectives privés, ce kit contient les outils les plus courants pour mener des investigations. Il comprend des récipients de formes et de tailles différentes, faits de verre, métal ou bois ; des gants de soie fine ; de la poussière classique et des brosses ; des pinces, des aiguilles et des sondes ; une loupe grossissante ; de l'encre et une plume, du talc et du charbon ; des feuilles de parchemin et un petit journal pour prendre des notes. Il confère un bonus de circonstances de +4 aux tests de Fouille joués pour enquêter sur la scène d'un crime ou d'un autre mystère (voir le don Enquête, page 55, pour plus d'informations sur la façon d'utiliser la compétence de Fouille dans ce contexte).

Nécessaire de réparation de forgelier. Cette sacoche contient divers éléments organiques ou mécaniques (comme les forgeliers) et des outils spéciaux. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat effectués pour réparer un forgelier (voir page 46 pour en savoir plus sur cette utilisation de la compétence d'Artisanat).

Symbole sacré en acier ignifié. Un symbole sacré béni par l'Église de la Flamme d'Argent est fait d'acier ignifié. Il permet à un personnage capable de renvoyer les morts-vivants ou de condamner des fiélons de le faire comme s'il possédait un niveau de plus. Un personnage qui ne peut pas normalement renvoyer les morts-vivants ne gagne pas ce pouvoir simplement en portant un symbole sacré, même en acier ignifié. Se reporter à la section *Nouveaux matériaux spéciaux* à la fin de ce chapitre pour en savoir plus sur l'acier ignifié.

Vêtements

Les vêtements portés un peu partout dans les nations du Khorvaire sont similaires à ceux déjà décrits dans le *Manuel des Joueurs* (depuis les vêtements des artisans jusqu'au costume royal). On trouve aussi sur Éberron des ateliers magiques où l'on améliore les habits ordinaires. Le prix de ces vêtements est indiqué par la table *Marchandises et services*, de la page précédente.

Vêtement, iriselline. L'iriselline est constituée d'un tissu léger et délicat qui laisse deviner des images illusoires au fil de sa trame. La couleur d'un tel vêtement semble subtilement évoluer au fil du temps, ce qui la rend difficile à cerner. Cette propriété lui donne une apparence à la fois surprenante et magnifique. Un personnage portant un vêtement d'iriselline bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 sur ses tests de Diplomatie. Ces vêtements coûtent 100 po de plus que leur équivalent courant et pèsent 500 g de moins (ou 125 g pour un personnage de taille P).

Vêtement, ombreline. L'ombreline est un tissu noir entrelacé de filaments d'ombre solidifiée, qui permet de confectionner des vêtements épais mais magnifiques. Un personnage portant un vêtement d'ombreline bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 sur ses tests de Discrétion effectués dans un éclairage faible ou dans le noir. Ces vêtements coûtent 100 po de plus que leur équivalent courant et pèsent le même poids.

Documents

Les nations du Khorvaire, surtout celles du centre du continent, accordent une plus grande importance aux documents écrits (depuis les papiers d'identification aux lettres de crédit) que dans la majorité des univers de D&D. Le coût des documents est indiqué dans la table *Marchandises et services*, page 121.

Chevalière à paraphe magique. Les maisons à dracogramme du Khorvaire utilisent couramment ces bagues afin de s'identifier. Elles ressemblent à des chevalières ordinaires serties de pierres précieuses à la façon des bagues décoratives. À l'intérieur d'une gemme centrale, un motif runique complexe (en fait, une *signature magique*) apparaît lorsque le bijou est porté par la personne pour qui il a été façonné. Il est particulièrement rare pour une personne qui ne possède pas le don Sociétaire influent de porter une chevalière à paraphe magique.

Les autres membres d'une maison, qu'ils soient légataires ou employés importants, portent des broches à paraphe pour identifier leur appartenance. Ces objets ne contiennent pas de *signature magique*, mais sont fabriqués avec soins à partir de matériaux onéreux. Une telle broche coûte 75 po.

Documents de voyage. Quiconque passe les frontières de sa nation doit généralement porter des documents de voyage permettant de l'identifier, indiquant son lieu de résidence, sa destination et les raisons du voyage. Les documents de voyage consistent en une feuille parcheminée, dotée des informations adéquates, d'une *signature magique*, le tout dans un étui de cuir. Les maisons Sivis, Orienne, Dénéith et Lyrandar offrent toutes des documents de voyage qui sont reconnus dans tout le centre du Khorvaire.

Lettre de course. Le principe des lettres de course est apparu durant la Dernière Guerre, lorsque les dirigeants de différentes nations donnèrent la permission à des aventuriers d'attaquer les vaisseaux et les biens appartenant aux royaumes rivaux. Le traité de Fort-Trône déclara caduques toutes les lettres de course en vigueur, mais le principe s'est maintenu, sous une forme un peu différente. Pour 500 po, le roi de Brélande fournit des papiers donnant l'autorisation à des aventuriers d'explorer et de piller les ruines du Xen'drik.



Nécessaire de dépannage de forgelier.

Même si techniquement aucune permission n'est nécessaire, les aventuriers avisés s'assurent d'avoir une telle lettre avant de s'embarquer depuis Sharn pour une expédition vers le Xen'drik. Ceux qui cherchent à vendre des trésors du Xen'drik sur le marché bréien doivent produire une lettre de course ou payer de lourdes amendes (et même se voir confisquer les trésors acquis pendant leurs aventures).

Lettre de crédit. La maison Kundarak, qui porte le dracogramme de Garde, gère les banques de tout le centre du Khorvaire. Un personnage qui a des fonds déposés dans une banque Kundarak peut demander à cette dernière une lettre de crédit, ce qui lui permet de retirer des fonds dans une autre officine de cette banque. Pour beaucoup de personnages, cette possibilité est beaucoup plus pratique que de transporter des valeurs sous forme de pierres précieuses, bijoux ou pièces. Les lettres de crédit sont toujours actées par une *signature magique* (habituellement par les gnomes de la maison Sivis), ce qui les rend presque impossible à contrefaire. La maison Kundarak ne fait pas payer l'usage de ses lettres de crédit.

Papiers d'identité. La majorité des habitants des régions les plus civilisées du Khorvaire (Aundair, Brélande, Karrnath, Thrane, Zilargo et bastions de Mror) appartenant aux classes hautes ou moyennes ont à tout moment leurs papiers d'identité sur eux. Fournis par les gouvernements de ces nations et actés par la maison Sivis, les papiers d'identité donnent une description détaillée de la personne (les plus riches, parfois, y ajoutent un petit portrait d'eux-mêmes), son nom, son lieu de résidence et, dans certains cas, des informations supplémentaires sur l'affiliation de la personne (en particulier les liens possibles avec une maison à dracogramme, la noblesse ou une institution importante).



Papiers d'identité

Nourriture, boisson et hébergement

Les halfelins de la maison Ghallanda, porteurs du dracogramme de l'Hospitalité, offrent leurs services dans les villes et métropoles du Khorvaire, ainsi que dans quelques postes le long des routes marchandes (ou tout autre passage relativement utilisé). Le coût de ces services est indiqué dans la table *Marchandises et services*, page 121.

Eau purifiée de la maison Ghallanda. Il est possible d'acheter de l'eau purifiée par un membre de la maison Ghallanda, soit pour la boire dans un restaurant, soit pour la consommer pendant un voyage. Un pichet d'eau pure remplit une outre.

Festin des héros. Dans les villes de taille significative, la maison Ghallanda produit des *festins des héros* à la demande. Un *festin des héros* typique permet de rassasier jusqu'à douze clients qui se partagent le prix de 660 po entre eux. Le prix reste le même si un groupe de moins de douze personnes veut un tel festin.

Nourriture purifiée de la maison Ghallanda. La maison Ghallanda propose des restaurants côtés, offrant des mets de qualité, avec la garantie d'une pureté qu'elle est la seule à pouvoir garantir. Un halfelin porteur de dracogramme amène la nourriture à table et utilise un effet de *purification de nourriture et d'eau* sous les yeux des clients.

Refuge de Léomund. La maison Ghallanda offre un style d'auberge unique dans de nombreuses villes et métropoles de Khorvaire : elle crée des *refuges de Léomund* dans les faubourgs des villes ou dans les places commerçantes. Le sort dure toute la nuit et s'arrête au lever du soleil. Un refuge simple (cf. page 281 du *Manuel des Joueurs*), peut abriter huit personnes. Le prix indiqué (280 po) peut être partagé entre ces huit clients. Tout comme pour un *festin des héros*, si un groupe moins nombreux désire un refuge pour lui seul, il devra tout de même payer le prix habituel.

Montures et harnachement

La maison Vadalis et les elfes du Valénar sont connus pour élever des montures de qualité supérieure et les mettre en vente. De plus, les halfelins des plaines de Talante élèvent des montures uniques en leur genre : des petits dinosaures domestiques. Toutes ces créatures sont décrites dans le *Manuel des Monstres* ou dans le Chapitre 11 de ce livre. Le coût de ces montures est indiqué dans la table *Marchandises et services*, page 121.

Animal mage-sang. Un animal issu des élevages magiques de la maison Vadalis peut avoir de nombreuses qualités, comme des caractéristiques plus hautes, et être plus facile à entraîner. Un animal mage-sang de n'importe quel type coûte le double de son équivalent normal.

Ailes-planantes. Ce ptéranodon peut transporter plusieurs halfelins à la fois sans problème. Il faut une selle spéciale pour le monter.

Courseur. Dinosaure herbivore et coursier rapide, le courseur est l'équivalent halfelin du poney ou de l'étalon des plaines de Talante. Il n'est pas nécessaire d'utiliser une selle spéciale pour le monter.

Étalon valénar. Les chevaux élevés par les elfes du Valénar sont particulièrement rapides et étonnamment beaux. Ils ne sont généralement pas dressés pour le combat : leur atout est la rapidité, pas la force. Les elfes du Valénar refusent généralement de vendre leurs montures de guerre.

Faucheur. Cousin du longues-griffes, le faucheur est un dinosaure carnassier de la taille d'un cheval lourd, natif des



plaines de Talante. Connu dans certains mondes sous le nom de deinonychus, il est détaillé page 68 du *Manuel des Monstres*. Entraîné à la guerre, sa taille et son poids lui permettent de transporter deux halfelins ou un seul cavalier de taille humaine. Les éclaireurs halfelins montent des faucheurs par paire lorsqu'ils patrouillent dans les plaines. Il n'est pas nécessaire d'avoir une selle spéciale pour monter un faucheur.

Pour un faucheur, une charge est légère jusqu'à 116 kg, intermédiaire jusqu'à 233 kg et lourd jusqu'à 350 kg.

Longues-griffes. Ce prédateur de la taille d'un homme est natif des plaines de Talante. Il est l'équivalent halfelin d'un destrier. Bien entraîné et loyal, le longues-griffes continue souvent à combattre même après la mort de son cavalier. Même s'il peut être considéré comme exotique dans bien des mondes, il n'est pas nécessaire d'avoir une selle spéciale pour monter ce dinosaure.

Moyens de transport

Tous les modes de transports décrits dans le *Manuel des Joueurs* sont accessibles sur Éberron. En règle générale, la maison Orienne contrôle les moyens de transport terrestres, tandis que la maison Lyrandar se charge des transports maritimes et aériens. Des transporteurs indépendants non affiliés à une guilde ou une maison louent leurs services, mais les moyens les plus sûrs d'aller sans dommage d'un endroit à un autre sont le plus souvent sous la coupe des deux maisons mentionnées plus haut.

De plus, un nouveau matériau existe sur Éberron. Il est utilisé pour faciliter certains modes de transport. Le balsitier pousse et est récolté sur l'île d'Aërénal afin de construire des vaisseaux rapides et légers, particulièrement adaptés pour voguer sur les flots et dans les airs. Le coût des différents moyens de transport en balsite est indiqué dans la table *Marchandises et services*, page 121.

Navires en balsite. La vitesse d'un navire en balsite est le double de celle de son équivalent de bois normal (cf. page 164 du *Manuel des Joueurs*). Le balsite est utilisé pour bâtir les aéronefs et les galions de la maison Lyrandar. Voir *Nouveaux matériaux spéciaux*, à la fin de ce chapitre pour plus d'informations sur le balsite.

Lancements de sorts et services

Les maisons à dracogramme contrôlent chacune un aspect de l'économie du Khorvaire. Elles regroupent des activités marchandes et industrielles liées aux dracogrammes portés par certains membres privilégiés de leur famille. Les maisons à dracogramme sont bien au-delà des frontières des nations du Khorvaire, travaillant partout où il y a une demande ou un manque à combler. Du fait de leur taille, de leur statut politique et du pouvoir que leur accorde leurs dracogrammes, les maisons offrent des services que peu de marchands peuvent proposer. Ces services comprennent les transports, la protection, la fabrication, les soins et un certain nombre d'autres activités propres au Khorvaire.

Les pouvoirs magiques de dracogrammes qui ne sont pas présents sur la table *Marchandises et services* (page 121) ne sont pas considérés comme des biens de consommation courante. Certains dracogrammes sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés par un employé, tandis que d'autres confèrent des avantages à trop court terme pour être utiles à des citoyens, même riches et aventureux. En règle générale, les porteurs de dracogramme font payer le même prix pour utiliser leurs pouvoirs magiques qu'un magicien le ferait pour un sort équivalent. Cependant, les prix indiqués sur la table ont été ajustés par rapport à cette base, afin de mieux refléter leur utilité.

Employé porteur de dracogramme. La somme indiquée représente les gages quotidiens pour un employé appartenant à une maison et portant un dracogramme superficiel. Il peut être un goûteur de la maison Médani (utilisant *détection du poison*), un guide de la maison Tharashk (utilisant *repérage* ou *localisation d'objet*), un dresseur de la maison Vadalis (utilisant *apaisement des animaux* ou *communication avec les animaux*), un maître d'hôtel de la maison Ghallanda (utilisant *serviteur invisible* pour entretenir la maison), un secrétaire ou un traducteur de la maison Sivis (utilisant *signature invisible* ou *compréhension des langages*), un garde du corps de la maison Dénéith (utilisant *protection contre les projectiles* ou *protection d'autrui*) ou un expert de la sécurité de la maison Kundarak (utilisant *alarme* ou *verrou du mage*).

Des particuliers possédant des dracogrammes mineurs ou majeurs ne peuvent généralement pas être engagés à la journée.

Maison Cannith. Les façonneurs et les thaumartisans de la maison Cannith gagnent l'essentiel de leurs revenus en vendant les biens qu'ils produisent, plus que par l'utilisation de leur pouvoir de dracogramme ou de leurs sorts. Cependant, parmi les services qu'ils proposent, il y a *réparations des dégâts légers* pour les forgeliers ou les rares créatures artificielles domestiques que peuvent se payer les clients les plus riches. De plus, ils louent leur pouvoir magique de *réparation intégrale* pour réparer des objets de valeur (en effet, il est plus rentable de racheter les objets moins chers que de les remettre en état de cette manière).

Maison Jorasco. La maison Jorasco contrôle la guilde des guérisseurs et offre la majorité des services de soins que l'on peut trouver au Khorvaire. Il y a des centaines d'années, la maison a volé le marché des soins aux temples de l'Ost souverain et de la Flamme d'argent grâce à une politique de prix bas et en acceptant de se déplacer chez le malade. À présent des centres de soins sont implantés dans toutes les villes importantes, offrant des services allant du simple usage de la compétence Premiers secours jusqu'à l'utilisation de la magie pour une *guérison suprême* (même si peu de gens peuvent se payer ce service régulièrement). Outre les experts possédant la compétence de Premiers secours et les porteurs de dracogramme, ces centres de soins font travailler un petit nombre d'adeptes afin d'élargir le panel de soins disponibles. Les adeptes font payer légèrement moins leurs services que le coût normal d'un lanceur de sorts (niveau de lanceur de sorts × niveau du sort × 8 po).

Des soins sur le long terme sont aussi proposés dans le cadre d'une hospitalisation (à la façon d'une chambre d'auberge ou un lit dans un baraquement). Le prix indiqué pour ces soins comprend l'usage quotidien de la compétence de Premiers secours afin de soigner les blessures, les maladies ou les empoisonnements.

Maison Kundarak. La plupart des services du dracogramme de Garde se font par l'intermédiaire d'employés ou utilisés pour protéger les biens de la maison elle-même. Pourtant, la volonté de protéger des livres importants (entre autres) crée une demande, petite mais réelle, pour les *runes explosives*. Les riches adolescents voient comme un signe de statut social d'avoir des *runes explosives* sur leur journal intime ou leurs carnets. Le fait qu'on puisse créer des *runes explosives* qui ignorent certaines personnes désignées à l'avance augmente leur valeur sur le marché.

La guilde des banquiers produit des lettres de crédit, change la monnaie et propose ses coffres pour les plus fortunés des habitants du Khorvaire.



Aéronef de la maison Lyrandar

Maison Lyrandar, aéronef. La maison Lyrandar contrôle les aéronefs élémentaires (utilisant le plus souvent des élémentaires de l'Air ou du Feu) qui rendent possible les voyages par les cieux à travers le Khorvaire. Fabriqués au Zilargo, ces vaisseaux peuvent parfois être entre les mains d'indépendants, mais les pilotes de la maison Lyrandar sont connus pour leur compétence et leur expérience. Il faut doubler le prix indiqué dans la table *Marchandises et services* (page 121) pour les passagers ou les créatures supérieurs à la taille M, les créatures difficiles à charger à bord ou les passagers ayant un excédent de bagage.

Les aéronefs ont l'avantage de pouvoir aller partout (à condition toutefois que le pilote et l'équipage acceptent d'effectuer le voyage !). Se rendre dans des endroits dangereux peut doubler ou tripler le prix. La majorité des vaisseaux de la maison Lyrandar ne font que des allers-retours entre les métropoles et les cités. Pour se rendre ailleurs par les airs, le personnage devra trouver un pilote indépendant. Comme ils sont relativement récents, les aéronefs ne sont pas encore d'un usage courant.

Un aéronef propulsé par un élémentaire peut maintenir une vitesse de croisière de 30 km/h en vol.

Maison Lyrandar, galion. Les galions de cette maison, conçues de manière particulière dans les chantiers du Zilargo, utilisent des élémentaires de l'Eau asservis pour voguer rapidement de par les mers. Il faut doubler le prix indiqué dans la table *Marchandises et services* (page 121) pour les passagers ou les créatures supérieurs à la taille M, les créatures difficiles à charger à bord, ou les passagers ayant un excédent de bagage.

Un galion mue par des élémentaires peut maintenir une vitesse de croisière de 30 km/h sur une mer calme.

Même des bâtiments normaux vont plus vite lorsqu'ils sont pilotés et tenus par des porteurs du dracogramme de la Tempête de la maison Lyrandar. En utilisant la capacité de la maison à contrôler le vent et le climat, un navire de haute mer de cette maison peut filer à une vitesse de 9 km/h.

Maison Orienne, fulgurant. Le fulgurant de la maison Orienne est une merveille d'ingénierie magique. Lorsque le royaume du Galifar était à son apogée, la maison Orienne et la maison Cannith reçurent une commande spéciale du roi. Ce dernier voulait un moyen de transport capable de relier les parties les plus éloignées de son royaume et de déplacer biens et personnes de façon à la fois rapide et efficace. La maison Cannith créa des *pierres conductrices,* des objets merveilleux qui, lorsqu'on les place par paires le long d'une route, forment un conduit par lequel des voitures peuvent voyager à grande vitesse. On se tourna vers le Zilargo pour fabriquer des voitures à élémentaires asservis (dans ce cas précis, un élémentaire de l'Air afin de propulser le wagon à travers le conduit). Lorsque les pierres scellées dans le wagon passent au-dessus des pierres fichées dans le sol, une étincelle grésille, ce qui donne au système son nom de « fulgurant ».

Si la maison Cannith fournit la technologie, c'est maintenant la maison Orienne qui gère et assure la maintenance des voies fulgurantes. Un réseau assez réduit de pierres conductrices fut érigé dans ce qui était autrefois le royaume du Galifar, que les fulgurants actuels suivent toujours. À présent, les voies de pierres conductrices relient les nations d'Aundair, de Brélande, du Thrane et du Zilargo dans l'ouest ainsi que le Karrnath, les plaines de Talante et les bastions de Mror dans l'est.

Maison Orienne, voitures et caravanes. Les caravanes et les voitures de la maison Orienne effectuent des voyages réguliers dans le Khorvaire. Une voiture est un véhicule couvert qui peut transporter jusqu'à une douzaine de voyageurs et qui est tiré par un équipage

Gourdin en airainite

Hache de lancer en acier ignifié

Cimeterre en cristacier riédrain

de bêtes élevées par la maison Vadalis. En plus des passagers, les voitures Orienne transportent le courrier. Elles maintiennent une vitesse moyenne de 7,5 km/h et voyagent sur les routes commerciales Orienne.

Une caravane Orienne est constituée d'une suite de voitures et de carrioles, voyageant ensemble pour plus de sécurité ou pour acheminer un gros chargement de biens ou de matériaux. Les caravanes considèrent les passagers comme une source supplémentaire de profit. Elles maintiennent une vitesse de déplacement de 22,5 km/jour.

Maison Sivis. Les gnomes qui portent le dracogramme de l'Écriture proposent un large panel de services liés à la communication : depuis les documents actés à l'aide d'une *signature magique* jusqu'à l'envoi rapide de courts messages sur de grandes distances grâce au *vent des murmures*. Des messages écrits ou oraux peuvent aussi être envoyés sur de plus grandes distances grâce aux relais de missives. Ces postes relais, que l'on peut trouver dans toutes les grandes villes du Khorvaire, servent à envoyer et à recevoir des messages. Tout comme le fulgurant, ce service est rapide mais limité à des lieux bien précis. La maison Sivis propose aussi bien des services de traduction de textes (grâce à *compréhension des langages*), que des employés dotés du pouvoir de *don des langues* qui peuvent être recrutés pour effectuer une traduction en temps réel.

Nouveaux matériaux spéciaux

On trouve sur Éberron de nouvelles matières en plus de celles décrites dans le *Guide du Maître*. Ces matériaux ont un usage et des propriétés uniques qui justifient leur place dans ce monde d'aventures.

Acier ignifié. Extrait seulement au Tharne, l'acier ignifié est rare et considéré comme sacré par l'Église de la Flamme d'argent. Lorsqu'il est miné, ce type de fer est moucheté de tâches rouge sombre qui ressemblent à de la rouille. Mais s'il est fondu, il prend une teinte argentée miroitante Les fidèles de l'Église de la Flamme d'argent pensent que l'acier ignifié porte en lui la bénédiction de leur divinité. Ils l'utilisent donc pour faire des symboles sacrés, des armes et des armures.

L'acier ignifié a le même poids et les mêmes caractéristiques que l'acier classique (solidité 10, 30 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur), mais il possède également des capacités magiques qui se manifestent de différentes façons selon la nature de l'objet. Une arme en acier ignifié est considérée comme une arme d'alignement bon face à une réduction des dégâts. Une armure en acier ignifié donne au porteur un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels des Extérieurs mauvais. Un symbole sacré en acier ignifié permet à un personnage de renvoyer les morts-vivants ou de condamner les fiélons avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui octroie ce pouvoir.

Une arme ou une armure en acier ignifié a un modificateur de prix de +1 000 po. Un symbole sacré en acier ignifié coûte 750 po. Un objet sans partie métallique ne peut être fait à partir d'acier ignifié.

Airainite. Ce bois particulièrement résistant, originaire d'Aërénal, est adapté à la confection des armures et des armes. Contrairement à la majorité des autres bois, l'airainite peut être utilisée à la place du métal pour fabriquer armes et armures lourdes. Il est relativement malléable pendant la fabrication et on peut lui donner un certain tranchant. Même s'il est plus dense et lourd que les autres bois, il est tout de même plus léger que l'acier : les objets en airainite sont 10% moins lourds que leurs équivalents en métal.

Les cuirasses, crevices, clibanions, armures à plaques et harnois peuvent être fabriqués en airainite. Une armure de cette matière est moins encombrante que son équivalent métallique. Le malus d'armure aux tests d'une armure en airainite n'affecte pas les tests de Discrétion effectués dans un environnement sylvestre.

Même si l'airainite peut remplacer le métal de bien des armes, celles qui comprennent une chaîne, comme la chaîne cloutée,

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Matière ou objet	Solidité	Points de résistance	Coût
Acier ignifié	10	30/2,5 cm	
Arme ou armure			+1 000 po
Symbole sacré			750 po
Airainite	10	20/2,5 cm	
Armure intermédiaire			+4 000 po
Armure lourde			+9 000 po
Autres objets			+500 po par 500 g
Balsite	5	10/2,5 cm	
Bateau ou navire			×4
Byeshk (arme)	17	35/2,5 cm	+1 500 po
Cristacier riédrain (arme)	10	20/2,5 cm	+1 500 po
Dracolithe	10 ou 8	20/2,5 cm	spécial
Massite	8	20/2,5 cm	×2
Targath	9	20/2,5 cm	
Projectiles			+3 po
Arme légère			+30 po
Arme à une main ou l'une des extrémités d'une arme double			+100 po
Arme à deux mains ou les deux extrémités d'une arme double			+200 po
Vivacite	6	10/2,5 cm	×1,5

ne peuvent être fabriquées à partir de ce dernier. Les armes en airainite n'ont pas de caractéristique particulière si ce n'est leur poids moins élevé.

L'airainite a une solidité de 10 et 20 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur.

Balsite. Rare même dans les forêts luxuriantes d'Aërénal, le balsite possède une flottabilité surnaturelle. Les bateaux construits en balsite glissent sur la surface des eaux sans effort. Le balsite est un élément crucial pour la fabrication des aéronefs et des galions élémentaires des maisons Orienne et Cannith.

La vitesse d'un navire ou d'un vaisseau fait de balsite est doublée par rapport à un équivalent en bois normal. Le prix est quatre fois supérieur.

Le balsite a les mêmes caractéristiques que le bois normal (solidité 5, 10 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur), mais il ne pèse que 75% de son poids.

Byeshk. Extrait des montagnes de Byeshk et de Grisemurailles aux frontières du Droâm, ce métal rare est apprécié par les forgerons pour l'usage qu'ils en font dans la confection de bijoux ou d'armes. Il possède un lustre violacé et il est aussi dur que dense. Une arme contondante dont la tête est faite de ce métal confère un bonus d'altération de +1 aux jets de dégâts (ce bonus ne se cumule pas avec les éventuels bonus dus à la magie). De plus, les armes en byeshk de tous les types sont capables d'ignorer la réduction des dégâts des daëlkyrs, qui sont pourtant résistants à toutes les autres armes. Le modificateur de prix de vente d'une telle arme est de +1 500 po. Le byeshk est difficile à travailler en ce qui concerne la fabrication d'armure et n'offre pas d'avantage particulier par rapport à l'acier.

Le byeshk possède une solidité de 17 et 35 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Un objet fait de cette matière a un poids 50% supérieur à son équivalent fait de fer. Il est difficile à travailler, et le DD d'Artisanat est plus élevé lors de la fabrication (ou la réparation) d'un objet de cette matière (voir page 46).

Cristacier riédrain. Le cristacier riédrain est le résultat d'un alliage d'acier et d'une substance cristalline extraite exclusivement au Riédra, sous la supervision des seigneurs Inspirés. Le cristacier est utilisé pour la confection d'armes de qualité et sa composition leur permet d'entrer en résonance avec les facultés psioniques. Lorsqu'elle est portée par un personnage possédant au moins 1 point psi, une arme en cristacier gagne un bonus d'altération de +1 au jet de dégâts.

Le cristacier riédrain a une solidité de 10 et 20 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Les objets composés de cristacier sont sensibles au sort *fracassement* mais ont un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde pour y résister (du fait de l'alliage avec l'acier). Le modificateur au prix de vente d'une arme de cristacier est de +1 500 po. Les objets n'ayant aucune partie métallique ne peuvent pas être fabriqués avec du cristacier riédrain.

Dracolithe. Les dracolithes sont des pierres dures et translucides, comparables à des pierres précieuses. Ils apparaissent sous trois formes : les dracolithes veinés d'or de Sibérys, les dracolithes veinés d'un bleu profond jusqu'à un noir d'encre de Khyber et les dracolithes dotés d'un tourbillon rougeoyant provenant d'Éberron.

On découvre rarement des dracolithes assez gros pour créer des objets de taille importante. Le plus souvent, on se contente d'incruster un dracolithe dans un bijou afin qu'il serve de focaliseur destiné à renforcer la puissance d'un dracogramme. Un dracolithe de taille supérieure, jusqu'à la taille d'un poing, peut être façonné en un objet focaliseur de plus grande taille.

Un dracolithe qui n'est pas harmonisé a une solidité de 10. Le procédé d'harmonisation fragilise légèrement les dracolithes, réduisant leur solidité à 8. Un dracolithe possède 20 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur.

Pour plus de détails sur les dracolithes, veuillez consulter la page 264.

Massite. C'est l'un des produits parmi les plus importants des forêts d'Aërénal. Le massite est un bois résistant, dense et lourd, dont les caractéristiques sont proches de celles du métal. Sa solidité est de 8 (comparable à la pierre) et il possède 20 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Le DD du test de Force nécessaire pour casser un objet en massite est augmenté de 5 par rapport à un objet de bois normal.

Le poids et le prix d'un objet en massite sont doublés par rapport à leur équivalent en bois ordinaire (seul le prix de base est doublé, mais pas les coûts supplémentaires comme ceux d'un objet de maître ou d'un bonus d'altération). Les objets ne possédant pas de partie en bois, comme les armures ou les épées, ne peuvent être fabriqués à partir de massite.

Targath. Le targath est un métal doux extrait des mines des côtes nord de l'Argonesse. Souvent utilisé pour fabriquer des *charmes de bonne santé*, le targath possède naturellement certains pouvoirs de ces objets magiques. Tenir ou transporter une petite quantité de targath suffit pour conférer un bonus de résistance de +2 sur les jets de Vigueur contre la maladie. Le targath est, pour des raisons qui restent mystérieuses, une malédiction pour les immortels d'Aërénal. Ils sont repoussés à son contact et les armes fabriquées à partir de ce métal ignorent leur réduction des dégâts. Heureusement peut-être pour la Cour d'Outre-Mort, les armes composées de targath sont de qualité inférieure à celles en acier, et imposent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le targath a une solidité de 9 et 20 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur.

Vivacite. Autre bois peu commun issu des forêts d'Aërénal, le vivacite est un bois d'une teinte verte, fortement chargé de magie. Lorsqu'un vivacitier est abattu, il ne meurt pas, mais il arrête de pousser. Il peut être travaillé comme un bois normal, même s'il reste vivant.

Par bien des aspects, le vivacite est identique au bois normal. Cependant, il ne réagit pas de la même façon à certains sorts. Lancer *croissance végétale* sur un objet en vivacite le fait bourgeonner au point de lui faire pousser des petites branches et des feuilles, alors que *rabougrissement des plantes* n'a aucun effet. *Communication avec les plantes* permet à un personnage de communiquer avec un objet en vivacite, même s'il n'a pas plus conscience de son environnement que la plupart des plantes. *Flétrissement végétal* inflige des dégâts aux objets de vivacite, comme s'ils étaient des créatures plantes (1d6 points de dégâts par niveau, la solidité du bois ne s'applique pas). Un personnage peut utiliser *voyage par les arbres* pour passer d'un objet de vivacite à un autre, ou d'un objet de vivacite à un vivacitier (ou inversement), tant que l'objet en question est assez large. *Animation des plantes* fonctionne sur les objets de vivacite.

Quelques dryades préfèrent habiter un vivacitier qu'un chêne. Elles n'apprécient pas plus que leurs pairs qu'on abatte leur arbre, et cela ne les tue pas, pas plus que cela n'arrête leur dépendance vis-à-vis de l'arbre. Cela explique qu'on peut trouver des dryades dans un objet en vivacite comme une maison, un meuble ou un navire.

Le vivacite a une solidité de 6 et 10 points de résistance par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Le prix d'un objet en vivacite est une fois et demie plus élevé que celui d'un objet de bois classique. Les objets n'ayant pas de partie en bois, comme les armures ou les épées, ne peuvent être faits en vivacite.


Le drakkar sérène sillonnait les vagues tandis qu'à l'horizon les dragons sculptés des côtes de l'Argonesse émergeaient de la brume.

CHAPITRE SEPT

Vivre à Éberron

Éberron est un monde partagé en trois, au sens propre comme au sens figuré. Dans la mythologie, ces trois parts correspondent aux trois grands dragons des temps légendaires – Sibérys, le Dragon Au-Dessus, Khyber, le Dragon Au-Dessous et Éberron, le Dragon Entre-Deux. Cette métaphore se retrouve dans toutes les religions, philosophies et folklores. Chaque culture possède sa propre version de la légende des dragons créateurs.

D'un point de vue plus terre à terre, le Dragon Au-Dessus correspond à l'anneau de dracolithes qui gravitent autour du monde, très loin au-dessus de l'équateur. L'anneau de Sibérys est visible dans le ciel austral où il apparaît comme une ceinture luminescente de particules dorées, plus étroite et brillante à l'équinoxe d'hiver puis devenant plus large et diffuse à mesure du déroulement de l'année. C'est de nuit qu'il est le plus visible, mais on peut également l'apercevoir de jour.

Khyber, le Dragon Au-Dessous, est constitué de l'outreterre du monde, le labyrinthe de grottes qui serpentent sous la surface et emplissent les profondeurs de la planète. Le Khyber se compose de tunnels sinueux qui aboutissent dans des cavernes de toutes tailles et de toutes configurations. Cette étendue souterraine est le reflet du monde de la surface, comme une sombre image parcourue de rivières secrètes, de lacs immobiles et de flamboyants torrents de lave en fusion.

Entre les deux s'étend la surface d'Éberron, d'un horizon à l'autre, en un paysage changeant de prairies et de forêts, d'océans et de chaînes montagneuses, de déserts, de marais, de jungles, de toundras et de mille autres milieux. Sous un soleil doré, les paysages variés d'Éberron se succèdent d'un bord à l'autre de chaque continent. Les montagnes surplombent les vallées qui se déploient sur les terres entourées par les océans.

Le monde d'Éberron

Éberron est un monde d'extrêmes. Grâce à la profusion de magie et à ses effets sur l'environnement, ce monde recèle d'immenses beautés et de terribles secrets. Qui peut rester de marbre devant des visions aussi impressionnantes que les banquises titanesques de la mer Cinglante ou les spectaculaires chênes azurés des bois Imposants ? De même, comment résister face au spectacle de l'horrible majesté des rivières de lave des désolations démoniaques ou devant les restes anéantis des terres du Deuil ? Du nord au sud, de l'est à l'ouest, Éberron renferme des merveilles naturelles inconcevables sur d'autres mondes.

En levant les yeux vers le ciel nocturne on peut apercevoir la voie dorée tracée par l'anneau de Sibérys. Au-delà, les douze lunes sont visibles toutes les nuits, certaines pleines et resplendissantes, certaines sous forme de minces croissants, d'autres si lointaines qu'elles ressemblent à des astres. Plus loin encore, les lunes font place aux étoiles rassemblées en constellations qui portent les noms des seigneurs dragons de la légende, les onze seigneurs aujourd'hui vénérés comme des dieux par les dragons de l'Argonesse.

Les mers et les océans séparent les continents. Le Khorvaire représente le cœur de ce monde, au moins pour les humains. Toutes les races communes sont représentées sur ce continent – les nations humaines, les patries des nains, des gnomes et des halfelins, ainsi que des communautés d'elfes, de demi-elfes, de demi-orques, des férals, des changelins et des races gobelinoïdes. À la suite de la Dernière Guerre, un certain nombre de peuples monstrueux ont eux aussi fondé des nations.

Le continent de Sarlonie est le voisin du Khorvaire à l'est et à l'ouest. Au nord se dresse la silhouette menaçante du continent glacé des Givres félons. Plein sud, on trouve les terres mystérieuses du Xen'drik, une véritable mine de secrets séculaires et d'artefacts énigmatiques datant d'un temps où les humains ne parcouraient pas encore le monde. Au sud-est, le sous-continent de l'Aërénal, patrie du royaume elfe, présente autant de dangers que de possibilités. Au-delà de l'Aërénal, le continent des dragons, l'Argonesse, reste un territoire interdit à la plupart des « races mineures », ainsi que les dragons qualifient toutes les autres races qu'eux-mêmes. Là, les dragons se livrent à des occupations que seules ces antiques créatures peuvent envisager. Ils y étudient les présages, les signes et les augures grâce au mouvement des lunes, à la position des étoiles et à l'émergence des dracogrammes dans le monde.

Dans ce chapitre, nous examinerons le monde d'Éberron selon le point de vue des peuples du Khorvaire. Malgré l'influence et la prédominance des humains issus du grand royaume du Galifar, les communautés de ce beau continent forment un creuset de cultures et de façons de penser. Les nations du Khorvaire réunissent des humains, des elfes, des nains, des gnomes, des demi-elfes, des halfelins, des demi-orques et une foule de races gobelinoïdes et monstrueuses, le tout formant un ensemble plus solide que la somme de ses éléments individuels. Bien qu'il ait engendré des conflits et une guerre, le patrimoine hétérogène du continent procure également aux populations du Khorvaire un avantage sur les autres civilisations d'Éberron grâce à sa diversité.

La division du temps

Les peuples du Khorvaire calculent le passage du temps suivant des critères mis en place par les maisons à dracogramme (qui se basent en partie sur des calculs d'origine draconique) et approuvés par les gouvernants du Galifar il y a pratiquement mille ans.

Les jours sont divisés en 24 heures, réparties entre le jour et la nuit. Il y a sept jours dans la semaine, quatre semaines dans un

Les jours de la semaine

Premier jour	Dil	Cinquième jour	Jor
Deuxième jour	Lul	Sixième jour	Var
Troisième jour	Mul	Septième jour	Sar
Quatrième jour	Mir		

Les mois de l'année

Mois	Saison	Dracogramme
Zarantyr	milieu de l'hiver	Tempête
Olarune	fin de l'hiver	Sentinelle
Thérendor	début du printemps	Guérison
Eyre	milieu du printemps	Création
Dravago	fin du printemps	Dressage
Nymm	début de l'été	Hospitalité
Lharvion	milieu de l'été	Détection
Barrakas	fin de l'été	Création
Rhân	début de l'automne	Écriture
Syphéros	milieu de l'automne	Ombre
Aryth	fin de l'automne	Passage
Vult	début de l'hiver	Garde

Constellations (dieux des dragons)

Constellation	Symbolisme draconique
Âstérinian	Inventions et commerce
Astilabor	Richesse
Bahamut	Protection et chance
Chronepsis	Destin et prophétie
Falazure	Mort et décomposition
Garyx	Chaos et destruction
Hlal	Humour
Io	Magie et connaissance
Lendys	Justice et loi
Tamara	Vie
Tiamat	Avidité et pouvoir

mois et douze mois dans l'année. Les mois sont liés aux douze lunes d'Éberron, et portent leurs noms. Les lunes et les mois sont également associés aux dracogrammes par la tradition et par la légende, comme l'indique le tableau ci-contre. Il existait jadis un treizième dracogramme et une treizième lune. Il s'agissait d'un dracogramme obscur, consacré à la mort et aux morts-vivants. La plupart des gens pensent qu'il tout cela n'est rien de plus qu'une légende, mais certains en savent plus que d'autres.

Le déroulement des années

Le calendrier le plus communément utilisé au Khorvaire est celui du Galifar, bien que certains peuples préfèrent se référer à un événement significatif de leur histoire. Cette chronologie a été développée sous le règne de Galifar le Noir, troisième souverain à s'asseoir sur le trône du Galifar. Elle démarre à la fondation du royaume et continue jusqu'à nos jours. Les maisons à dracogramme ont adopté ce calendrier et l'utilisent, tout comme les gouvernements et les peuples des nations du Khorvaire. Notre campagne débute en l'année 998 C.R. (la 998e année dans la Chronologie du Royaume).

La vie au Khorvaire

La Dernière Guerre est terminée, mais une grande partie de la douleur et de la colère sont toujours là. Alors qu'elles sont officiellement en paix, les nouvelles nations du Khorvaire continuent à rivaliser pour la suprématie politique et économique. Dans le sillage de la guerre de nouveaux traités sont signés, de nouvelles alliances se forment, des armes plus modernes sont forgées, des armées sont levées à nouveau et une nouvelle grande guerre semble inévitable. Cependant cette guerre n'éclatera que dans de nombreuses années. Dans l'intervalle s'ouvre une passionnante nouvelle ère d'exploration et de croissance propice aux aventures.

La Prophétie draconique

Les dragons de l'Argonesse étudient le monde qui les entoure à la recherche de signes et d'augures. Ils observent la voûte céleste, les profondeurs des abîmes et des cavernes et la surface de la planète, attentifs à tout ce qui pourrait ressembler à un présage. Grâce à leur longévité qui leur donne une patience infinie pour toutes choses, les dragons recherchent les significations cachées au cœur des séquences d'événements qu'ils voient se dérouler autour d'eux. Ces séquences d'événements s'expriment dans la Prophétie, une épopée qui recense les événements à venir et qui se révèle depuis la création du monde. De nombreux dragons travaillent assidûment à relever le mouvement des lunes et des étoiles, à étudier les configurations du Dragon Au-Dessus, à interpréter les présages et à surveiller l'apparition de signes et de prodiges révélateurs.

La Prophétie draconique est aussi complexe et énigmatique que les dragons eux-mêmes. Il existe peu d'individus des races mineures capables d'étudier des fragments de ce texte gigantesque en perpétuelle augmentation, mais seuls les dragons disposent du temps et du recul nécessaires pour percevoir la véritable nature de la Prophétie. On trouve peu de textes, au sens classique du mot, contenant des extraits de la Prophétie. Au lieu de cela, les dragons pensent que le monde lui-même est un texte vivant qui porte en lui les passages de la Prophétie et les révèle à ceux qui sont capables de les discerner.

Ces fragments se dévoilent dans le monde entier, au ciel, dans les profondeurs et à la surface. Les signes sont révélés dans la silhouette changeante de l'anneau de Sibérys. Des dracogrammes apparaissent sur le flanc des montagnes ou sur les murs de certaines grottes, bien que certaines ne soient lisibles que lorsque les étoiles et les lunes présentent certains alignements, ou encore au contact et en présence de certains dracolithes. Depuis environ trois mille ans, c'est-à-dire récemment du point de vue des dragons, des dracogrammes ont commencé à apparaître sur un nouveau support : les races mineures (comme les dénomment les dragons), particulièrement chez les humains et leurs plus proches cousins.

L'émergence de dracogrammes chez les races mineures a soulevé une vive polémique parmi les dragons. Quelles qu'en soient les raisons, la Prophétie a apparemment décidé de se révéler en partie au travers des humains et des races qui leur sont apparentées. Comme toujours, les dragons continuent à observer et à étudier, à méditer et à discuter, en recherchant la compréhension et la signification dans les symboles et les présages qui les entourent.

Quelle est la nature de cette Prophétie qui occupe tant les dragons ? Il y a de la place pour toutes les interprétations et conjectures possibles. Même au sein du peuple des dragons, différentes écoles interprètent les signes de diverses façons. La Prophétie fait allusion à de nombreuses épreuves désastreuses et terrifiantes, mais, tout aussi souvent, elle contribue à orienter le monde vers des accomplissements merveilleux. Le sentiment général est que la Prophétie est tournée vers la transformation et non la destruction. Mais au-delà de ceci, la Prophétie reste aussi mystérieuse que les dragons eux-mêmes.

Lors de la Dernière Guerre, toutes les régions n'ont pas été des zones de combats et tout le monde n'a pas combattu. Dans toutes les nations, on trouve de grandes portions de territoire qui n'ont subi ni invasion ni attaque. Toutefois, il existe aussi dans chaque nation des lieux qui ont véritablement souffert de la guerre et certains endroits ont changé de mains une douzaine de fois ou plus au cours du siècle qu'a duré le conflit. Le long des frontières des nations, en particulier, les carnages et les violences se sont succédés au fur et à mesure que la guerre s'étendait.

Le traité de Fort-Trône fut signé le 11e jour d'Aryth en 996 C.R., marquant ainsi la fin de la Dernière Guerre. Après plus d'un siècle de conflit, les soldats, comme leurs rois, doivent apprendre à vivre dans un monde en paix. La longue lutte et l'atroce anéantissement du Cyre, en 994 C.R., ont laissé de profondes cicatrices dans le psychisme du continent. Il subsiste un courant sous-jacent de désespoir et de doute, une crainte que le destin des terres du Deuil ne soit annonciateur de la ruine du Khorvaire tout entier.

Ce sentiment d'appréhension suscite quantité de réactions différentes. La criminalité augmente dans les principales villes des nations ; beaucoup de gens remettent les valeurs morales en question, car ils ne croient plus en la sécurité de leur ancien mode de vie.

Les meurtres et le vol sont devenus des événements bien plus courants qu'avant. De sinistres organisations de conspirateurs, comme l'Aurum ou l'ordre de la Griffe d'Émeraude, exploitent ce sentiment général de confusion et d'incertitude pour faire augmenter leur pouvoir et leur influence. Les elfes du Valénar ont décidé d'ignorer le traité de Fort-Trône et les forces elfiques continuent à affronter les Karrnathiens, les halfelins de Talante et les Q'barrains. La rumeur parle de pots-de-vin et de corruption jusqu'au sein de l'Église de la Flamme d'Argent, ce bastion traditionnel de la loi et de l'ordre.

Heureusement, tout le monde ne se laisse pas aller au désespoir. Des institutions académiques, telles que la bibliothèque de Korranberg et l'université Morgrave, redoublent d'efforts dans l'exploration du mystérieux continent du Xen'drik, à la recherche de connaissances et de merveilles. Sans compter ceux qui luttent pour faire du Khorvaire un endroit plus paisible, bataillant dans les ténèbres, les rues et les palais du continent.

C'est le moment de saisir les occasions et de partir à l'aventure. Les trésors perdus de civilisations oubliées commencent tout juste à réapparaître. Des fortunes incalculables et de puissants artefacts sont à la portée de tous – à condition d'être capable de vaincre les dangereux gardiens qui les protègent et de déjouer les pièges subtils qui les entourent. Dans les cités, les parrains de la pègre s'opposent aux prêtres corrompus. Dans les cours seigneuriales du Khorvaire, les espions, les courtisans et les assassins se trucident à coups de rapières et de bons mots. Des magiciens fous, des démons antédiluviens et de sinistres sectes ourdissent de mortels complots qui pourraient menacer l'existence d'Éberron lui-même. C'est maintenant que de nouveaux héros doivent se lever pour remplacer ceux qui ont été massacrés lors de la Dernière Guerre, pour trouver le moyen de ramener la lumière et l'espoir au peuple du Khorvaire.

Le gouvernement

Le Galifar était une monarchie féodale, comme la plupart des nations qui se sont formées après l'anéantissement de ce royaume légendaire par la Dernière Guerre. En plus de la classe rurale, une classe moyenne d'ouvriers et de boutiquiers s'est développée dans les plus grandes villes et les cités. Les magnats du commerce qui contrôlent les maisons à dracogramme ne sont officiellement alliés à aucune nation, ce qui leur permet d'opérer en toute indépendance et partout, bien que la plupart ne puissent s'empêcher d'avoir de plus fortes affinités avec une nation en particulier.

Les maisons à dracogramme

Les treize maisons à dracogramme constituent l'aristocratie du commerce et de l'industrie du Khorvaire. Les descendants de souche de chacune de ces familles sont dotés d'une fortune et d'un statut social leur assurant une place bien assise au sein des classes moyennes ou supérieures de la société khorvairienne. Les aristocrates de ces maisons et leurs parents les plus proches jouissent des positions sociales les plus prestigieuses du continent, au même titre que les membres des maisons royales et que les membres les plus importants du clergé. Leurs cousins plus éloignés de la lignée principale peuvent partager ce statut et profiter des privilèges associés dans la mesure où les grands seigneurs le leur permettent, mais leur statut personnel se situe plutôt au niveau de la classe moyenne.

La vie rurale

Les paysans sont prédominants dans les campagnes de toutes les nations, où ils cultivent la terre et produisent la nourriture. Dans certains pays, les fermiers sont des serfs liés aux seigneurs qui contrôlent les terres où ils vivent. Dans d'autres, ils sont de libres travailleurs qui possèdent ou louent leurs terres et paient des taxes pour obtenir de la classe dirigeante la protection et l'assistance qui leur sont dues. Les paysans travaillent dur tout le jour et se reposent à la nuit tombée. Ils vivent dans un rayon de un à deux kilomètres autour d'un village où ils peuvent commercer ; ce village est protégé par un seigneur local qui possède un donjon ou un château. En cas de litige judiciaire, il est du devoir du seigneur (ou de son représentant attitré) de régler les différends et de rendre les jugements.

Quelques fermiers utilisent la magie pour faciliter leurs travaux. Cette magie peut leur être fournie par leur seigneur ou être achetée auprès d'une maison à dracogramme.

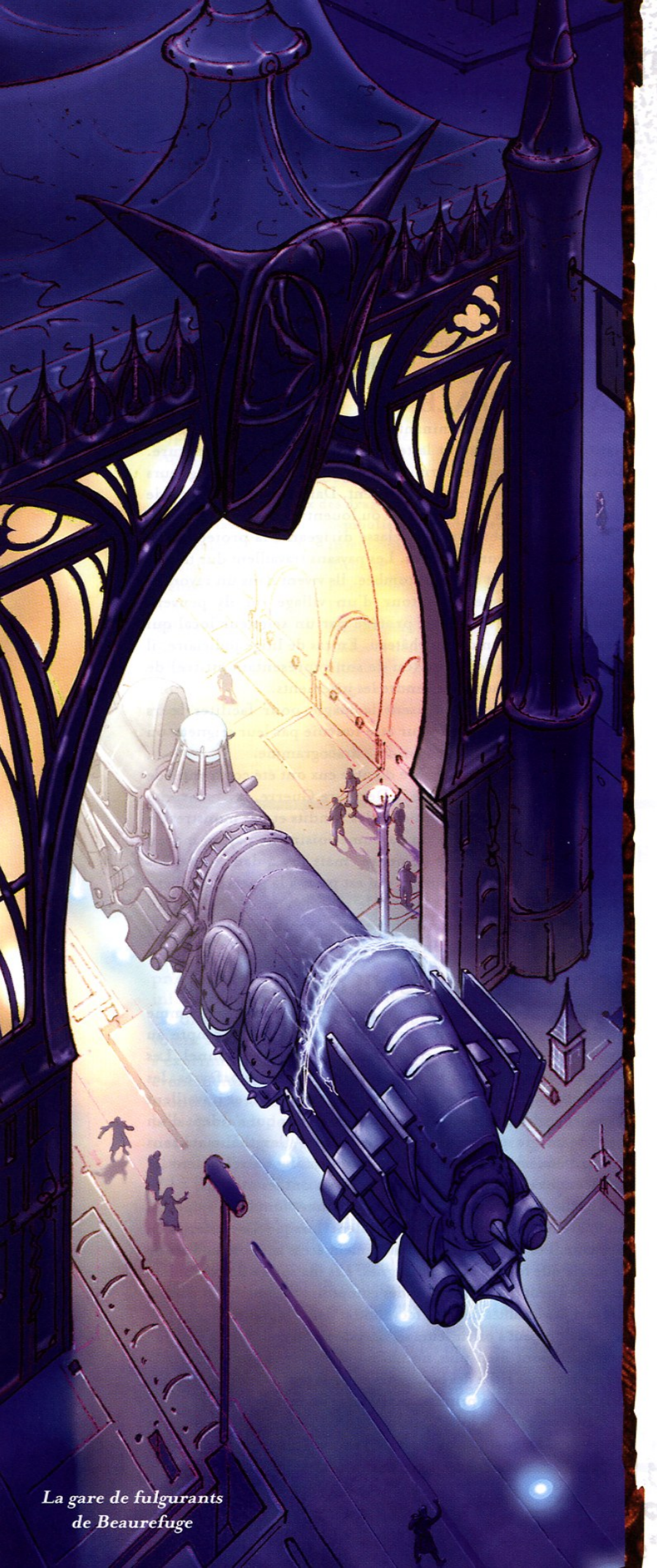
Même si un certain nombre d'entre eux ont été confrontés de très près aux dévastations de la Dernière Guerre, la plupart des paysans ont eu plus à s'inquiéter des bandits et des monstres en maraude que des armées du royaume voisin. Le paysan moyen ne s'éloigne guère de sa demeure, mais il y a dans toutes les familles au moins un individu qui est parti à la guerre ou chercher un emploi à la ville et tout le monde connaît quelqu'un dont le frère ou la sœur a voulu se faire aventurier et a quitté la maison pour chercher gloire ou fortune.

La vie dans les villes

Parmi les citadins quelques-uns décident de s'installer comme artisans ou commerçants, mais dans les cités on compte au moins trois travailleurs ordinaires pour un professionnel. Les marchands et les boutiquiers, les forgerons et les orfèvres, les bourreliers et les artisans de toutes natures vivent et travaillent dans les agglomérations. Nombreux sont ceux qui s'aident d'un peu de magie pour exercer leur métier ; les thaumartisans lancent eux-mêmes le sort de *thaumartisanat*, les autres louent les services de ces thaumartisans lorsqu'ils en ont les moyens.

En ville, les gens vivent dans la promiscuité, font leurs emplettes au marché, travaillent et se distraient lorsque l'occasion s'en présente. Les citadins ont plus facilement accès aux commodités de la magie que les gens des campagnes. Les maisons à dracogramme entretiennent des officines et des comptoirs commerciaux dans la plupart des localités de taille moyenne et dans les grandes métropoles, où l'on peut s'offrir leurs services de façon courante. Les thaumartisans sont bien plus nombreux dans ces agglomérations et même la moins riche des bourgades possède des *lanternes éternelles* pour éclairer au moins ses principales artères et ses marchés.

Dans une ville, la loi et l'ordre règnent – ou du moins essaient de régner. Le guet patrouille dans les rues et une garnison locale


La gare de fulgurants de Beaurefuge

protège les voies commerciales et les routes caravanières qui passent à proximité. Les tribunaux et les conseillers ont la haute main sur les matières juridiques, réglant les disputes et déterminant la culpabilité ou l'innocence par l'application de procédures qui rappellent notre système judiciaire.

L'ÉCONOMIE

Depuis les communautés rurales qui ponctuent le paysage jusqu'aux villages, villes et cités qui existent dans tous les endroits où il a été nécessaire et possible de les élever, le peuple du Khorvaire se divise en trois catégories : les pauvres, la classe moyenne et les riches. Et dans chaque catégorie on trouve plusieurs échelles et degrés de fortune.

Dans les Cinq Nations, six personnes sur dix sont des fermiers ordinaires, des travailleurs non qualifiés et de petits commerçants qui forment la classe économique des pauvres ; ceux-ci n'ont jamais plus de 40 ou 50 pièces d'argent immédiatement disponibles et la plupart ont beaucoup moins que cela.

Trois personnes sur dix font partie de la classe moyenne, ce qui inclut les travailleurs qualifiés, les négociants et les boutiquiers prospères, les artisans chevronnés, la plus grande partie de la noblesse, les aventuriers de bas niveau et quelques membres des familles à dracogramme ; ceux-là peuvent disposer rapidement de quelques centaines de pièces d'or ou un peu plus.

Un individu sur dix entre dans la catégorie des riches, ceux qui peuvent en permanence puiser dans des sommes de plusieurs milliers de pièces d'or. Dans cette classe, on trouve les seigneurs du négoce, les magnats du commerce, les patriarches et les matriarches des familles à dracogramme, les artisans les plus réputés et les plus brillants, les aventuriers de moyen et de haut niveau et les membres des familles régnantes.

L'ENSEIGNEMENT

Partout dans les Cinq Nations (ou du moins dans ce qu'il en reste), l'école est considérée comme un droit et une nécessité dans l'éducation de tous les enfants. Les seigneuries rurales entretiennent des écoles destinées aux enfants des paysans et des travailleurs. Les enfants de l'élite économique et de la noblesse bénéficient de l'enseignement de tuteurs privés. Dans les villes, petites ou grandes, des écoles existent pour tous ceux qui désirent s'y rendre. L'éducation n'est absolument pas obligatoire ; toutefois, la plupart des gens sont conscients des avantages qu'ils peuvent tirer des vestiges de l'ancien système scolaire du Galifar.

Un certain nombre de collèges, d'université et d'institutions religieuses proposent une éducation supérieure et de hautes études. Pour ceux qui ne souhaitent pas devenir des érudits, l'apprentissage et la formation sur le tas remplacent les études supérieures. La seule exception concerne les thaumartisans et les magiciens, qui doivent suivre l'enseignement d'une école de magie au moins pendant une partie de leurs études.

LES AVENTURIERS

Héros de ce monde, les aventuriers transgressent souvent la plupart des lois de la vie au Khorvaire – et si aucune loi ne traite de leurs activités, ils l'inventent. Les aventuriers côtoient facilement des gens de toutes les classes sociales. Ils peuvent se faire les champions des gens du commun, protéger la classe moyenne ou accomplir des missions pour les nantis.

Les aventuriers se regroupent souvent, car ils sont conscients que ce qu'un seul peut accomplir, quatre peuvent le réussir mieux encore. Il n'existe pas d'aventurier qui possède à lui seul toutes les compétences et les capacités nécessaires à la réussite d'une mission ; former une équipe permet de s'assurer les talents et la

solidarité indispensables pour mener une tâche à bien. Les compagnies se forment au hasard des rencontres, par des circonstances fortuites, lors d'un recrutement public ou par l'intermédiaire de relations au sein d'une même guilde. Elles perdurent si leurs membres sont capables d'un bon travail d'équipe et si la confiance s'installe.

La plupart des groupes d'aventuriers opèrent de façon indépendante et acceptent les missions à mesure qu'ils les trouvent, mais certains peuvent être engagés par de riches commanditaires qui leur remboursent leurs dépenses et leur confient des quêtes. Évidemment, n'importe quelle équipe peut louer ses services pour une mission ou deux, mais un commanditaire donne une orientation aux motivations de la compagnie et une raison pour que ses membres travaillent ensemble. Un commanditaire peut être un riche aristocrate, un magnat du commerce, une organisation ou un gouvernement, et la loyauté qu'il inspire peut être basée sur l'or, un échange de bons procédés ou un but commun. Voici quelques exemples de commanditaires : une maison à dracogramme, une Église, une université, la maison royale bréienne ou la *Chronique de Korranberg*.

Quoi qu'il en soit, les gens du peuple adorent lire et entendre les histoires et les ballades qui parlent des champions du bien et des séides du mal. La *Chronique de Korranberg*, en particulier, publie régulièrement des récits qui suivent de valeureux héros depuis les tours de Sharn jusque dans les mystérieuses jungles de Xen'drik et retour.

Les langages

Sous l'influence des maisons à dracogramme, présentes d'un bout à l'autre du Khorvaire, le commun est devenu une langue internationale, utilisée dans le commerce et la diplomatie pour harmoniser les communications. C'est le plus universel et le plus courant des langages du continent.

Le commun est la première langue des Cinq Nations. C'est la seconde langue obligatoire dans les bastions de Mror et au Zilargo et il est parlé de façon très courante jusque dans les plaines de Talante. Les autres langues importantes du continent sont le nain, le gnome, l'elfique, le halfelin, le gobelin et l'orque. Les lettrés et les érudits profanes étudient également le draconien, l'antique langue des dragons et de la magie.

Légende des cartes

Lieu-dit	Route commerciale Orienne
Hameau	Prairies
Village	Collines, plaines
Petite ville	Montagnes
Ville importante	Volcan
Grande ville	Falaises
Cité	Canyon, crevasse
Métropole	Terrain vitrifié
Capitale	Brume gris funeste
Château, forteresse	Désert
Site remarquable	Marécage, marais
Ruine	Rivière
Pont effondré	Voie fulgurante

En Aërénal, c'est la langue elfique qui domine, bien que le commun soit utilisé dans le commerce et les relations diplomatiques. Les Inspirés de Sarlonie parlent le quorien, alors que les classes inférieures parlent le riédrain, un mélange de vieux commun et d'expressions et de mots quoriens. Les tribus barbares de Sérène et de l'Argonesse parlent une forme modifiée du commun appelée argonique, tandis que les dragons parlent le draconien et possèdent au moins une vague connaissance des langages des races mineures.

La Chronique de Korranberg

Le métier de crieur public existe depuis longtemps dans de nombreuses villes, petites et grandes ; ces personnes annoncent les nouvelles importantes ou intéressantes sur les places, dans les cours et autres lieux de rassemblement public. La magie a rapidement permis l'invention d'une méthode de présentation moins éphémère et les chroniques ont vu le jour. Les plus sommaires sont de simples parchemins fixés à des panneaux d'affichage public pour diffuser les nouvelles les plus pertinentes de la semaine. Les plus ambitieuses, comme la *Minute de Brélande*, le *Fureteur de Sharn* ou la *Gazette de l'Aundair*, se présentent sous forme de grands feuillets pliés, emboîtés les uns dans les autres, pour former des livres rudimentaires. Chaque édition est conservée dans une collection, pour être finalement reliée avec les autres afin de constituer une chronique des nouvelles et des informations.

La *Chronique de Korranberg* est de loin la plus connue et la plus lue de ces chroniques. Grâce à sa couverture soutenue et généralement impartiale de la Dernière Guerre, et grâce à ses accords de distribution avec la maison Orienne, la *Chronique de Korranberg* s'est assuré un lectorat fidèle et passionné dans toute la partie centrale du Khorvaire.

Un numéro typique de la *Chronique de Korranberg* contient des nouvelles en provenance des Cinq Nations, du Zilargo et des bastions de Mror, ainsi que de passionnantes histoires d'aventuriers et d'expéditions, des propositions commerciales, des proclamations royales et un almanach. Le siège du journal est situé à Korranberg, mais la *Chronique* emploie des rédacteurs partout sur le continent et possède des agences dans toutes les nations importantes. C'est la maison Orienne qui en distribue toutes les éditions (la *Chronique* paraît trois jours par semaine : Lul, Mir et Var) en même temps que ses distributions de courrier et que ses expéditions par fulgurant, ce qui lui permet de toucher un immense public. En vérité, tout le Khorvaire ou presque connaît le slogan de la *Chronique* : « Si c'est arrivé dans les Cinq Nations, vous le saurez grâce à la *Chronique de Korranberg*. »



Le Khorvaire

Le Khorvaire est le continent le plus important d'Éberron, en tout cas du point de vue des humains et de leurs proches cousins. Dans l'antiquité, les races gobelinoïdes dominaient ce continent. Mais lorsque les premiers colons humains arrivèrent, il y a de cela 3 000 ans, les nations gobelines étaient déjà en ruines. Leur temps était passé et l'heure était venue pour les humains et les autres races plus jeunes de se faire une place au soleil.

Au Khorvaire, les humains colonisèrent la région que l'on appelle maintenant les Cinq Nations. Des dracogrammes commencèrent à se manifester et les familles altérées se transformèrent en entreprises commerciales au fil du temps. Les humains entrèrent en relations avec les autres races – ils commercèrent et s'associèrent avec les nains, les gnomes et les halfelins ; ils combattirent les races gobelinoïdes et les autres races monstrueuses et les chassèrent. Peu à peu, les humains et leurs alliés (y compris les elfes qui avaient émigré depuis l'Aërénal pour se bâtir une nouvelle vie au Khorvaire) réussirent à prendre le contrôle de toute la partie centrale du continent. Il colonisèrent de vastes territoires dans ce qui s'appelle maintenant les confins d'Eldyn, l'Aundair, la Brélande, le Thrane, le Zilargo, les terres du Deuil, le Karrnath, les plaines de Talante, les bastions de Mror et les principautés de Lhazâr.

En fin de compte, le grand et merveilleux royaume du Galifar naquit de la réunion des Cinq Nations – les colonies humaines originelles. Durant le règne des rois et des reines du Galifar, les terres des humains s'étendirent, les maisons à dracogramme se stabilisèrent et des endroits fabuleux, tels que Sharn, la cité des tours, ou la bibliothèque de Korranberg, furent fondés. Le royaume scintillant était légendaire, même de son vivant et sa réputation n'était pas usurpée.

Une grande partie des réalisations les plus étonnantes de la civilisation khorvairienne virent le jour au cours des quelque neuf cents années d'existence du Galifar. La maîtrise de la magie et des arts profanes, qui se développa grâce aux efforts des Douze, du Congrès profane du roi Galifar Ier et d'autres entreprises similaires qui suivirent, entraîna la création de cités magnifiques, de monuments extraordinaires, d'améliorations magiques pour la vie de tous les jours et de puissantes machines de guerre. De gigantesques projets de travaux publics, soutenus par la magie, favorisèrent la construction des grandes métropoles du centre du Khorvaire. La magie permettait aussi d'améliorer les récoltes et les troupeaux, si bien que les habitants du royaume connaissaient très rarement la faim.

À son apogée, le Galifar s'étendait de la mer Stérile à la mer de Lhazâr en couvrant l'intégralité du continent. En pratique, la couronne revendiquait le continent tout entier mais ne pouvait vraiment en gouverner que la partie centrale. Plus on se rapprochait des limites du continent, plus on rencontrait de contrées sauvages, sous-développées et primitives. Ceci était particulièrement vrai dans les régions qui deviendraient plus tard les marches de l'ombre, le Droâm, le Dargûn, le Q'barra et le Valénar. Ces terres indomptées attirèrent quelques humains, mais elles étaient plus susceptibles d'abriter des représentants des races monstrueuses. Les humains assez hardis pour se rendre dans ces régions faisaient tous partie des mêmes catégories : les explorateurs, les trafiquants, les missionnaires et les colonisateurs.

La perspective du profit représentait une excellente motivation pour attirer les gens vers ces régions sauvages. Il y avait des ressources à découvrir et à amasser, des routes commerciales à ouvrir, des cartes à tracer et des fortunes à faire. Certains explorateurs y allèrent pour la couronne et la gloire, d'autres simplement par curiosité. Le plus souvent, cependant, ces explorateurs étaient rattachés à une entreprise commerciale dont le but était d'ouvrir une partie de ces étendues reculées à l'exploitation par les régions civilisées. Cela conduisit à la construction de relais commerciaux et d'avant-postes de ravitaillement d'où il était possible de lancer des expéditions supplémentaires.

À certains endroits, les relais commerciaux se transformèrent en villages, car il existe toujours des gens qui espèrent trouver une vie meilleure sur des terres nouvelles. Ces colons menaient une vie très rude et beaucoup disparurent, victimes de raids de monstres et d'autres dangers, mais quelques colonies en réchappèrent malgré tout. Les communautés humano-orques des marches de l'ombre, par exemple, font partie de cette catégorie.

En certaines occasions des missionnaires ont voyagé très loin dans ces zones sauvages afin d'apporter le message de leur foi aux indigènes. Certains, comme ceux de l'Ost souverain, s'y rendirent pour enseigner. D'autres pour détruire, comme lorsque la Flamme d'Argent se lança dans une campagne d'extermination des lycanthropes.

En 894 C.R., le roi Jarot, dernier souverain du Galifar, mourut. Ce décès marqua le début de l'effondrement du royaume du Galifar. Une guerre civile éclata lorsque ses héritiers refusèrent de respecter la tradition et commencèrent à s'affronter pour la possession de la couronne. Ce conflit, qui finit par porter le nom de Dernière Guerre grâce à de nombreuses années de gros titres étalés à la une de la *Chronique de Korranberg*, dura un peu plus d'un siècle. Lorsqu'il se termina, le visage du continent en avait été changé. Le Cyre, l'une des Cinq Nations originales, avait été réduit à la région dévastée que l'on appelle maintenant les terres du Deuil. Lors de la conférence de paix qui aboutit au traité de Fort-Trône qui mit fin à la guerre, douze nations indépendantes furent créées à partir des vestiges de ce qui était autrefois le puissant Galifar. Ces nations, qui signèrent toutes le traité, sont celles qui existent de nos jours au Khorvaire ; ce sont l'Aundair, la Brélande, le Dargûn, les confins d'Eldyn, le Karrnath, les principautés de Lhazâr, les bastions de Mror, le Q'barra, les plaines de Talante, le Thrane, le Valénar et le Zilargo. D'autres nations se sont créées pendant la guerre, mais elles n'ont pas encore été reconnues comme souveraines ; ce sont le Droâm, les marches de l'ombre, les désolations démoniaques et les terres du Deuil. Bien que les Cinq Nations originelles ne soient plus que quatre, l'usage demeure : « Au nom des Cinq Nations » est toujours l'un des serments (ou des imprécations) favoris du peuple.

Les forgeliers du Khorvaire

La race la plus récente à faire son apparition sur le continent a été celle des forgeliers. Cette race de créatures artificielles vivantes a vu le jour pour la première fois dans sa forme actuelle en 965 C.R. Au cours des décades finales de la Dernière Guerre, ces créatures ont été de plus en plus étroitement associées au conflit en cours. Bien qu'ils aient d'abord été considérés comme des biens d'équipement, il est rapidement devenu évident que les forgeliers étaient aussi doués de réflexion et de libre arbitre que n'importe laquelle des autres races importantes du Khorvaire. Dans une proposition audacieuse, la Brélande fit pression pour obtenir un changement de leur statut légal au cours de la conférence de paix. Avec la signature du traité de Fort-Trône, les forgeliers ont été légalement reconnus comme des êtres vivants et libres. Chaque nation interprète ce statut de façon légèrement différente, mais le sort des forgeliers s'est considérablement amélioré depuis la fin de la guerre.

KHORVAIRE

PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR
BASTIONS DE MROR
KARRNATH
PLAINES DE TALANTE
Q'BARRA
VALÉNAR
baie du Kraken
TERRES DU DEUIL
THRANE
AUNDAIR
baie d'Eldyn
DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES
CONFINS D'ELDYN
MARCHES DE L'OMBRE
DROÂM
BRÉLANDE
ZILARGO
DARGÛN
N
O
E
S
0
3750
7500
kilomètres

L'Aundair

Capitale : Beaurefuge
Population : 2 000 000 (humains 51%, demi-elfes 16%, elfes 11%, gnomes 11%, halfelins 5%, férals 3%, changelins 2%, autres races 1%)
Exportations : vins, fromages, céréales, produits agricoles, livres
Langues : commun, draconien, elfe, halfelin

L'Aundair est l'une des Cinq Nations fondées à l'origine par les colons humains du Khorvaire. Elle est riche de traditions et ses villes sont consacrées au savoir et à l'éducation tandis que les campagnes qui les entourent sont renommées pour leur agriculture. On y trouve en abondance des terres fertiles, des forêts bucoliques et d'excellents vignobles. Bien que ses frontières aient changé de place à de nombreuses reprises au cours des siècles, elle porte le nom d'Aundair depuis 32 C.R.

Lorsque Galifar ir'Wynarn unifia les Cinq Nations et établit son royaume, une ère de paix et de prospérité sans précédent commença. Il initia la tradition de confier le gouvernement de chacune des Cinq Nations aux plus âgés de ses enfants. Sa fille aînée, Aundair, reçut l'autorité sur cette nation qui adopta son nom en l'espace d'une génération (au départ, c'était « le royaume d'Aundair », qui fut bientôt abrégé en « Aundair »).

Pendant le règne du dernier roi du Galifar, c'était Wrogar, le quatrième enfant du roi Jarot, qui gouvernait la nation. C'était un homme immense, au physique impressionnant, qui appréciait le côté rustique de la vie dans les campagnes de l'Aundair, tout autant qu'il aimait fouiner dans les bibliothèques et autres lieux de savoir pour y dénicher des livres d'histoire et des livres religieux. À la mort de Jarot, Wrogar commença par soutenir la candidature au trône de sa sœur Mishann (qui gouvernait alors le Cyre), mais cela ne suffit pas à maintenir la cohésion du royaume. Bientôt, la Dernière Guerre arriva jusqu'au lointain Aundair.

Avant la Dernière Guerre, les territoires de l'Aundair s'étendaient sur toute la partie nord-ouest du continent, des rives de l'imposant pertuis des héritiers à la base des monts Ténébreux qui marquaient la limite de la nation. De nos jours, le royaume se réduit à une langue de terre limitée par la baie d'Eldyn au nord, le fleuve Wynarn à l'ouest, le Thrane à l'est et la Brélande au sud.

La dirigeante actuelle de l'Aundair, la reine Aurala ir'Wynarn (NB, humain (f), noble 8), descend en droite ligne de Wrogar ir'Wynarn, le premier roi de l'Aundair indépendant et l'un des héritiers du royaume du Galifar. Elle est au pouvoir depuis 980 C.R. et a fait partie des signataires du traité de Fort-Trône. Elle a épousé un jeune noble de la maison Vadalis du nom de Sasik, qui a renoncé à sa position au sein de sa famille pour entrer dans l'aristocratie royale de l'Aundair. Malgré cela, il conserve des liens étroits avec sa famille (notamment avec son frère Dalin, le patriarche de cette maison), ce qui incite quelquefois les autres maisons à dracogramme à soupçonner, à tort, un certain favoritisme de la couronne envers la maison Vadalis. En réalité, Aurala se donne beaucoup de mal pour faire en sorte que la maison Vadalis ne reçoive aucun traitement de faveur de la part de la couronne aundairienne ou de ses vassaux.

Aujourd'hui, l'Aundair est en paix avec ses voisins, bien que cette paix soit fragile. La nation est encore sous le choc causé par la perte des deux tiers ouest de son territoire (et de presque un cinquième de ses citoyens) au profit des confins d'Eldyn qui sont maintenant indépendants. Aurala essaie, à contrecœur, de trouver un terrain d'entente avec les différentes factions qui occupent l'ouest du fleuve Wynarn et du lac Galifar. Il existe toujours de fortes tensions entre l'Aundair et le Thrane à cause des événements de la Dernière Guerre, bien que les deux royaumes fassent beaucoup d'efforts pour établir des traités et des accords supplémentaires afin de faire diminuer l'animosité résiduelle. La Brélande et l'Aundair ont assez bien réussi à s'entendre pendant la Dernière Guerre. À l'exception d'une poignée d'escarmouches et d'un affrontement important au cours de ce conflit long d'un siècle, les deux nations sont toujours restées neutres, voire amicales, l'une envers l'autre. Le Karrnath, qui se trouve de l'autre côté du pertuis des héritiers, face à la frontière nord-est de l'Aundair, s'est montré excessivement insistant dans ses offres de paix depuis la fin de la guerre. Aurala n'a aucune confiance dans le Karrnath, ni en ses gouvernants. Elle nourrit ses propres ambitions secrètes quant au sort des Cinq Nations.

Commerce et industries

L'Aundair produit une grande variété de denrées agricoles qui sont destinées à la consommation locale ainsi qu'à l'exportation. Les céréales, les semences, les légumes et les vins de la campagne de l'Aundair sont considérés comme étant parmi les meilleurs du Khorvaire. Les cités d'Aundair abritent de grands centres éducatifs qui sont au moins les égaux des académies et des universités du Zilargo, et les instituts de magie profane sont peut-être supérieurs à tous ceux que l'on peut trouver ailleurs sur le continent. C'est pour cette raison que les thaumartisans, les façonneurs et les magiciens qui sortent des écoles d'Aundair peuvent exiger des salaires bien plus élevés que ceux de leurs homologues formés dans la plupart des autres traditions.

Les maisons à dracogramme possèdent de grands comptoirs commerciaux et des officines partout en Aundair. Deux d'entre

Les noms de famille

La plupart des habitants des Cinq Nations portent un patronyme, qui peut être un nom de famille ou un nom lié à leur région d'origine ou à leur métier. Sorn Brutecorne, Kara de Soufflebise ou Tellan le Thaumartisan sont des exemples qui illustrent les usages concernant les noms chez les gens du peuple des Cinq Nations. Les personnes natives de l'extérieur des Cinq Nations peuvent suivre ces usages ou ne pas porter d'autre nom que celui de leur baptême.

Les familles royales, dont la généalogie remonte aux premiers rois et seigneurs des Cinq Nations, de même que les personnes qui se sont vu accorder des titres et des terres plus récemment, ajoutent un « ir' » devant leur nom de famille. Ainsi, la reine Aurala d'Aundair porte le nom des rois du Galifar, ir'Wynarn, tandis qu'un seigneur vassal s'identifiera sous le nom de Darro ir'Lain, par exemple. Cette pratique a cours jusque dans les bastions de Mror et au Zilargo, où certaines familles de nains ou de gnomes ont été anoblies par les souverains du Galifar.

Il existe une autre tradition, antérieure à Galifar et qui vit le jour après la Guerre des Dracogrammes, selon laquelle les membres de la lignée des maisons à dracogramme ajoutent un « d' » à leur nom de famille. Merrix d'Cannith, Orum d'Kundarak et Elsen d'Médani sont tous descendants de souche de la lignée de leur maison.

elles, Lyrandar et Orienne, ont établi leur siège social dans cette nation. La matriarche de la maison Lyrandar réside au nord, dans la cité insulaire de Tempestuosa, tandis que le patriarche de la maison Orienne dirige l'empire familial depuis la ville de Port-Passant sur la rive est du lac Galifar.

VIE ET SOCIÉTÉ

Les citoyens d'Aundair sont majoritairement des fermiers, des érudits et des thaumartisans. Les zones rurales sont essentiellement occupées par des terres cultivées. À l'occasion, les gens se regroupent à un endroit en nombre suffisant pour constituer un bourg ou un village, mais il y a peu de grandes cités pour rompre l'atmosphère paisible de la vie dans cette nation.

L'existence des fermiers d'Aundair n'a guère varié au cours des siècles. Ils continuent à labourer la terre riche en substances nutritives pour en obtenir leurs récoltes grâce à leur labeur, à leur persévérance et en s'aidant d'un peu de magie. La région centrale de l'Aundair, entre Ghalt au sud et Wyr au nord, est une région vinicole. Les vignobles s'étendent dans toutes les directions pour produire les diverses variétés de raisins utilisés dans l'élaboration des vins caractéristiques de l'Aundair. Un grand nombre de ces vins se vendent fort cher sur les marchés de villes aussi éloignées que Sharn et Védykar.

La plus grande partie de l'Aundair bénéficie d'un climat tempéré, ponctué d'étés longs et chauds, assez secs, auxquels succèdent des hivers généralement doux. Les régions situées à l'extrême nord de l'Aundair, au-delà du Pic-aux-Étoiles, subissent des hivers plus longs et plus orageux et leurs étés sont plus courts et plus frais. Des tempêtes déferlent régulièrement depuis la baie d'Eldyn pour pilonner le nord de l'Aundair avant de descendre le long du pertuis des héritiers pour aller se perdre dans l'est du Khorvaire.

En Aundair on trouve deux centres universitaires d'importance majeure qui inspirent le respect et l'admiration de tous. La capitale de la nation, Beaurefuge, s'enorgueillit d'être le siège de l'université Wynarn, le premier établissement d'enseignement supérieur à avoir ouvert ses portes dans les Cinq Nations. De nos jours, l'université Wynarn n'est pas aussi connue que l'université Morgrave mais elle est encore plus estimée et offre un excellent programme, aussi bien dans le domaine des études pratiques que dans celui de la magie profane. Beaurefuge regorge de bibliothèques et de librairies, ce qui attire les collectionneurs et les érudits de toutes sortes. Bien qu'elle ne soit pas tout à fait aussi impressionnante que la magnifique bibliothèque de Korranberg, la Grande Bibliothèque Royale d'Aundair est tout de même le deuxième conservatoire de grimoires et parchemins du Khorvaire.

Le second centre d'enseignement est exclusivement consacré à l'étude de la magie profane. Arcanix domine le lac Galifar, dans le sud de la nation. Il fut un temps où ce village très ancien faisait partie du Thrane, mais l'Aundair l'a revendiqué, avec les terres qui l'entourent, au tout début de la Dernière Guerre. Les mentors d'Arcanix ne se soucient guère de savoir qui se proclame le maître de leur village ; la seule chose qui les préoccupe est de pouvoir continuer leurs études des arts profanes et de transmettre leur savoir aux douzaines d'apprentis qu'ils acceptent à chaque saison dans les tours volantes de leurs académies de magie.

En plus de cela, la campagne est parsemée de petits monastères où des moines consacrent leurs existences à une variété de dieux ou de croyances et passent leur temps en paisibles méditations et en études. Les moines guerriers du monastère d'Orla-un, par exemple, à l'orée du village de Wyr, sont aussi connus pour le vin doux et sombre d'Orla-un qu'ils le sont pour leur doctrine qui prône une âme forte dans un corps encore plus fort.



La maison Orienne entretient un certain nombre de routes commerciales importantes en Aundair, ainsi que des voies fulgurantes qui relient Beaurefuge et Port-Passant au Thrane et à la Brélande. Par ailleurs, la campagne est quadrillée de quantités de routes plus modestes et de chemins, ce qui facilite grandement les déplacements à l'intérieur de l'Aundair.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

La reine Aurala, une descendante directe de Wrogar, fils de Jarot, gouverne l'Aundair ; sa famille détient la couronne depuis le début de la Dernière Guerre et l'implosion du Galifar. L'Aundair a souffert durant la Dernière Guerre, plus que certains et moins que d'autres, mais d'une manière générale la nation goûte des conditions d'existence relativement sûres, voire idylliques. Aurala jouit de la confiance et du soutien de ses vassaux et, dans sa grande majorité, le peuple l'adore.

L'ambition secrète d'Aurala est de profiter tranquillement de la paix pour accroître les forces de l'Aundair afin de dévoiler ses intentions quand le moment sera venu en revendiquant la couronne du Galifar comme sienne. Alors qu'elle tend ostensiblement la main droite en signe de paix, elle dirige ses machines de guerre de la gauche.

Au-dessous de la famille royale, un groupe de riches aristocrates administre les territoires qui leur ont été donnés en apanage par la couronne. Certaines de ces familles nobles remontent au temps de l'unification du Galifar et sont toujours à la tête des terres qui leur avaient été octroyées par le roi du Galifar. D'autres sont plus récentes et ont reçu leurs titres et leurs privilèges à la suite d'actions accomplies durant la Dernière Guerre. Aurala travaille dur à maintenir la confiance et le soutien de ses nobles, car ils lui fournissent toujours les troupes et les impôts dont elle a besoin pour maintenir la sérénité et la prospérité de l'Aundair en cette nouvelle ère de paix. Aurala bénéficie aussi des conseils du Congrès profane, un héritage du conseil originel de magiciens qui avait été rassemblé par le roi Galifar comme une réplique royale à la formation des Douze par les maisons à dracogramme (cf. page 229). Le siège du Congrès se trouve actuellement à Arcanix et il a une annexe à la cour royale, à Beaurefuge.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Toutes les maisons à dracogramme entretiennent de grands comptoirs commerciaux et des officines un peu partout en Aundair. Il existe quelques tensions entre les maisons et la couronne depuis le mariage de la reine Aurala avec Sasik (CB, humain (m), noble 3/rôdeur 2) de la maison Vadalis. Historiquement, les maisons à dracogramme et les familles royales ont toujours évité de se lier pour maintenir une séparation entre le gouvernement et les intérêts commerciaux. Bien que Sasik, en tant qu'époux royal, ait abandonné tous ses droits sur la fortune de la maison Vadalis, il n'en conserve pas moins des liens avec celle-ci ; ceci donne des inquiétudes aux autres maisons au sujet des avantages que les Vadalis peuvent retirer de cette situation dans les transactions menées avec l'Aundair.

La maison Lyrandar. Les demi-elfes de la maison Lyrandar ont transformé une île inhospitalière et battue par les tempêtes en la demeure d'Esravash d'Lyrandar, la matriarche de la maison (NB, demi-elfe (f), expert 7/légataire de dracogramme 2). Tempestuosa, au large de la côte septentrionale de l'Aundair, fait bien partie de la nation d'Aurala sur les cartes mais il ne fait aucun doute que l'endroit appartient bel et bien au domaine Lyrandar. La maison Lyrandar a transformé cette île en paradis en utilisant toute l'étendue de ses capacités de contrôle climatique. Les jours n'y sont jamais trop chauds, les nuits jamais trop froides et l'île est constamment caressée par une brise tiède. De cet endroit, la matriarche administre toutes les activités de sa maison dans l'intégralité du Khorvaire. Elle entretient des relations courtoises avec la reine Aurala et les deux femmes se rendent fréquemment visite pour discuter des événements qui se produisent sur le continent et pour partager des informations – au grand désarroi des Yeux de l'Aundair (les espions et agents de renseignement d'Aurala), mais aussi des anciens de la maison Lyrandar.

La maison Orienne. Le patriarche de la maison Orienne, Kwanti d'Orienne (CN, humain (m), ensorceleur 7/légataire de dracogramme 3) possède une enclave considérable dans la cité de Port-Passant. La cité est gouvernée par un maire royal, mais malgré cela l'influence de la maison Orienne est immense dans la région. La plus grande partie de la population travaille pour les Orienne et les chefs de la maison exercent sans arrêt des pressions pour faire adopter des lois et des régulations toujours plus favorables aux échanges commerciaux et au transport. Bien que Port-Passant soit la patrie ancestrale de la maison Orienne, de nos jours ce n'est plus que l'un des sièges commerciaux utilisés par le patriarche dans les déplacements continuels qu'il effectue à travers le continent pour superviser les affaires de sa maison.

La maison Cannith. Les détenteurs du dracogramme de la Création ne sont pas regroupés sous l'égide d'un seul chef de famille. Même si sa situation n'est pas aussi difficile que celle qui a entraîné l'éclatement en deux de la maison du dracogramme de l'Ombre, la maison Cannith a tout de même perdu en puissance et en influence. Au lieu d'un patriarche ou d'une matriarche unique, le conglomérat familial est sous l'autorité de trois dirigeants qui contrôlent ses activités dans des régions distinctes du Khorvaire et ceux-ci ne se consultent ou ne travaillent ensemble que très occasionnellement. L'une de ces dirigeantes, Jorlanna d'Cannith (LN, humain (f), magicien 8) s'est établie à Beaurefuge, dans une modeste enclave installée dans le centre industriel de la ville, d'où elle gère les activités de sa maison en Aundair, au Thrane et dans les confins d'Eldyn.

La famille royale. La famille royale d'Aundair est constituée de la reine Aurala, de son époux Sasik, de ses trois enfants et de la famille de ses quatre frères et sœurs. Le frère d'Aurala, Adal (LN, humain (m), guerrier 3/magicien 3) occupe le poste de stratège royal et de ministre de la magie et il partage son désir de voir la couronne du Galifar sur la tête d'un souverain de l'Aundair. Dans son esprit cependant, cette tête devrait être la sienne et non celle de sa sœur. Son autre frère, Aurad (LB, humain (m), noble 6) est son principal conseiller et le gouverneur de Beaurefuge. Ses deux sœurs cadettes, les jumelles Wrel et Wrey, font actuellement leurs études auprès des magiciens d'Arcanix. Depuis la cour royale de Beaucastel, bâtie au cœur de Beaurefuge, Aurala gouverne la nation en faisant usage de tous les moyens dont elle dispose. Elle espère que l'influence des ouvertures de paix qui ont abouti au traité de Fort-Trône persistera au moins jusqu'à ce qu'elle ait eu une chance de consolider son royaume ; elle émet cependant certaines réserves quant aux moins raffinées des nouvelles nations. À l'heure actuelle, les Yeux de l'Aundair surveillent les activités des autres nations, tandis qu'Aurala joue la diplomate en public et la conspiratrice en privé.

Le Congrès profane. Le Congrès profane, dernière survivance du grand projet d'études sur la magie qui avait été mis en place par le roi Galifar Ier, est un conseil de magiciens et d'ensorceleurs qui continuent à explorer les limites des arts profanes. Adal, le stratège royal et le ministre de la magie, sert d'intermédiaire entre la couronne et le Congrès ; toutefois certaines factions du Congrès se défient de lui à cause de sa fascination pour la guerre et pour les armes magiques de destruction. En

plus de conseiller la reine Aurala sur les sujets relatifs aux questions magiques, les membres de cette assemblée administrent les tours volantes des académies de magie d'Arcanix et instruisent la prochaine génération de magiciens et de thaumartisans.

Les nobles et les vassaux de la couronne. L'Aundair possède une puissante aristocratie terrienne, composée de nobles ayant reçu leurs fiefs et leurs titres de la couronne. Installés dans leurs manoirs et dans leurs donjons, les seigneurs protègent leurs fermiers vassaux, versent un impôt et procurent des troupes à Aurala lorsqu'elle en a besoin pour assurer la défense de la couronne et de la nation. Parmi les plus puissants et les plus influents de ces nobles, on trouve messire Darro ir'Lain dont les chevaliers profanes font depuis toujours partie de l'élite des forces militaires de l'Aundair, dame Sélini ir'Torn et messire Kenth ir'Kenthi.

RELIGION

Dans sa grande majorité, la population de l'Aundair suit les préceptes de la Flamme d'Argent ou vénère l'Ost souverain, en particulier les dieux Arawaï, Auréon et Olladra. Il arrive quelquefois qu'un culte mineur jouisse d'une brève popularité à Beaurefuge et on peut y trouver des églises dédiées à d'autres dieux.

VILLES IMPORTANTES

On trouve des fermes et des domaines seigneuriaux partout en Aundair et la majorité de la population vit en dehors des villes et des cités. Il existe trois villes importantes par leur population et un village dont le renom provient non pas de sa taille mais de ses liens avec le Congrès profane et des magiciens qui y vivent.

Beaurefuge (métropole, 92 500 habitants). La cité de Beaurefuge existait déjà avant la fondation du Galifar. Elle fut édifiée alors que les Cinq Nations étaient encore jeunes et que les humains venaient d'arriver sur le continent. De nos jours, la cour royale de Beaucastel domine la silhouette impressionnante de la métropole. Cet énorme ensemble de bâtiments, dont les tours s'élancent à quelque dix-huit étages dans le ciel, abrite les bureaux des fonctionnaires du gouvernement, les tribunaux publics ainsi que des salles de réception, un vaste hall consacré aux archives, la garde personnelle d'Aurala et les résidences privées de la famille royale. Depuis la signature du traité de Fort-Trône, les ambassades des Cinq Nations ont de nouveau ouvert leurs portes dans la cité et la plupart des autres nations reconnues y sont également représentées. Toutes les maisons à dracogramme ont installé des comptoirs à Beaurefuge de sorte qu'il est facile d'y faire des affaires.

Les marchés de Beaurefuge bourdonnent d'activité du lever du jour jusque bien après le crépuscule. On y trouve tous les produits de la campagne d'Aundair et les objets artisanaux produits par les thaumartisans. En plus de cela, la Bourse du Grand Monde propose constamment des quantités de produits en provenance des quatre coins du continent. Il est très difficile de se procurer des produits illégaux et des produits de marché noir dans cette nation, ce qui en augmente encore le prix.

Le campus principal de l'université Wynarn s'étend dans l'enclos du Savoir de la cité. Les centres d'enseignement sont restés ouverts pendant la Dernière Guerre mais il y a eu des moments où les professeurs étaient plus nombreux que les élèves. Récemment, l'université a fait diffuser une annonce publique dans toutes les nations reconnues pour inviter les étudiants à s'inscrire. Cette invitation a eu pour effet inattendu d'attirer un nombre important de candidats gobelinoïdes et d'autres races humanoïdes peu communes, ce qui a obligé l'administration à se réorganiser quelque peu. Si la paix se maintient, l'université espère atteindre sa capacité maximum en trois ans.

L'Aundair adhère au Code juridique du Galifar, un système très élaboré de lois et de règles qui fut autrefois le garant de l'ordre dans tout le royaume unifié. Les lois s'appuient sur la présomption d'innocence, stipulent que le jugement d'un individu doit être effectué par des pairs et établissent un système légal complexe. Lorsqu'une personne se trouve en délicatesse avec la loi, il est fortement recommandé d'avoir recours aux services d'un avocat ou d'un conseiller compétent dans l'interprétation du Code juridique. Toutefois, malgré les lois et ceux qui sont là pour les appliquer, il existe encore suffisamment de lacunes et de brèches dans le système pour que des criminels expérimentés puissent en profiter. De ce fait, comme partout dans les Cinq Nations, une pègre florissante s'agite dans les ombres de Beaurefuge.

Tempestuosa (cité, 14 280 habitants). Cette grande île au large de la côte septentrionale de l'Aundair était jadis un avant-poste sinistre et battu par les tempêtes à l'entrée du pertuis des héritiers. En 347 C.R., la maison Lyrandar adressa une supplique demandant à transformer l'île en une enclave de la maison et la couronne se laissa fléchir – avec la restriction qu'elle conserverait le droit d'entretenir une force de protection à cet endroit afin de contrôler la circulation des navires. Trois ans plus tard, les magiciens météorologistes de la maison Lyrandar avaient transformé le climat de l'île. Alors que le froid et les ouragans continuaient à faire rage autour d'elle, Tempestuosa était devenue un paradis tempéré.

De nos jours, Tempestuosa reste la plus belle réussite obtenue par la maison Lyrandar grâce à ses compétences et ses capacités. La cité qui porte le nom de l'île abrite le siège principal de cette maison et la demeure de sa matriarche. L'Aundair considère l'île comme une partie de la nation et la maison Lyrandar a autorisé un détachement des forces aundairiennes à y installer une base. La marine aundairienne patrouille le long de la côte nord du pays et fait escale à Tempestuosa pour s'y ravitailler et échapper aux vents cinglants qui soufflent dans la baie.

En plus d'être la résidence de nombreux membres importants de la maison Lyrandar et de leur domesticité, l'île reçoit régulièrement la visite d'une quantité d'autres riches aristocrates. Elle est devenue un lieu de villégiature en vogue et la maison Lyrandar a permis à la maison Ghallanda d'installer de luxueux hôtels à l'intérieur des limites de la ville afin d'y recevoir ses clients. Pendant la Dernière Guerre, cet endroit a été largement épargné par les belligérants, grâce à la neutralité de la maison Lyrandar et à ses positions diplomatiques. Elle était devenue un rendez-vous d'espions et un foyer d'activités clandestines. C'est une réputation qu'elle conserve de nos jours.

Port-Passant (cité, 16 300 habitants). La cité de Port-Passant est installée sur les rives du lac Galifar et c'est le carrefour commercial de l'ouest de l'Aundair. En plus d'être une florissante communauté de pêcheurs et un pôle commercial, Port-Passant accueille une immense enclave de la maison Orienne qui est également l'un des centres d'opérations de cette maison. De ce fait, les membres de la maison Orienne font partie de l'élite sociale de la ville. L'une des particularités remarquables de Port-Passant est la gare de fulgurants, qui comprend de gigantesques ateliers de maintenance et de réparation.

Arcanix (village, 800 habitants). Le village d'Arcanix, situé sur la rive sud-est du lac Galifar, est bien connu pour les tours volantes des académies de magie qui l'entourent. Ces tours sont des écoles de magie profane, dans lesquelles les mentors aident à l'éducation de la prochaine génération de magiciens et de thaumartisans. Le village héberge également le Congrès profane, un groupe de magiciens et d'ensorceleurs chargés de réfléchir à l'amélioration des conditions de vie par l'utilisation de la magie. Les membres de l'assemblée supervisent les académies de magie, conseillent la reine d'Aundair sur tous les sujets touchant à la magie et s'entretiennent avec leurs collègues des autres nations – malgré la rivalité qui existe avec les magiciens des Douze.



À l'approche des académies volantes d'Arcanix

Les apprentis affluent de partout pour recevoir une formation de thaumartisan auprès des mentors et l'essentiel de l'économie du village tourne autour des services fournis aux étudiants. Les candidats sélectionnés pour suivre l'apprentissage des magiciens sont beaucoup moins nombreux, car les mentors ne leur demandent rien de moins que l'excellence. Quelques marchands et visiteurs occasionnels passent parfois par Arcanix, mais la plupart des gens ordinaires évitent ce village magique à l'atmosphère volatile ainsi que ses environs immédiats.

SITES IMPORTANTS

L'Aundair, qui faisait partie du légendaire royaume du Galifar, possède quelques-unes des plus anciennes et des plus impressionnantes constructions humaines existantes au Khorvaire. Au cours de la Dernière Guerre, certaines régions d'Aundair ont subi des batailles continuelles alors que d'autres en ont vu très peu, voire pas du tout, pendant le siècle qu'a duré le conflit. La zone située au nord et à l'est du Pic-aux-Étoiles, par exemple, a enduré énormément de combats pendant la guerre, tout comme les terres qui s'étendent entre la tour Vaillante et la tour Vigilante. Quelques escarmouches se sont déroulées le long du fleuve Wynarn, mais la plupart des conflits avec les forces d'Eldyn se sont produit plus loin dans les territoires qui appartiennent maintenant aux confins d'Eldyn.

Beaucastel. Beaucastel, le siège du pouvoir royal, occupe une surface de terrain considérable dans la métropole de Beaurefuge. La salle du Roi, où la reine tient ses audiences publiques, est une salle imposante, assez grande pour permettre à mille cinq cents personnes de se tenir devant la couronne d'Aundair. La Grande Bibliothèque Royale d'Aundair, installée dans l'aile sud du domaine, est l'une des meilleures bibliothèques que l'on puisse trouver dans le nord du Khorvaire. Elle conserve des archives datant de la fondation du Galifar et même des documents plus anciens qui remontent à l'époque des Cinq Nations de l'origine. Le public peut consulter certaines des collections mais une grande partie des documents ne sont accessibles qu'aux personnes ayant reçu une autorisation spéciale. Les cours de justice, situées dans l'aile est du domaine, instruisent les procès en tout genre et mènent les médiations qui demandent une interprétation et un jugement par rapport aux lois. À Beaucastel on trouve également un musée consacré à la couronne, dans lequel on conserve des reliques liées à l'histoire de la nation – à la fois comme pays indépendant et comme élément de l'ancien royaume du Galifar.

La pierre des Soupirs. De sombres silhouettes et des sons indéfinissables emplissent la forêt connue sous le nom de Bois-Soupirs, dans les confins du nord de l'Aundair. Des monstres rôdent toujours dans cette forêt glacée et délaissée et il est peu de gens assez audacieux pour s'enfoncer dans ses taillis séculaires. Quelque part dans ses profondeurs, parmi les arbres contrefaits et les enchevêtrements de broussailles, se cache un édifice en ruines appelé la pierre des Soupirs. Certains érudits pensent que cette ruine date des premiers jours du royaume du Galifar mais elle fait l'objet de débats passionnés car d'autres savants affirment qu'elle est encore plus ancienne. Il en est qui pensent qu'il s'agissait d'un temple, d'autres que c'était une forteresse bâtie pour repousser les terreurs venues du nord. Une légende raconte qu'elle fut construite au cœur des bois puis oubliée. Une autre affirme au contraire que la forêt a poussé autour d'elle bien longtemps après que ses murs de pierre et ses tours ont commencé à s'effondrer de vieillesse. Quelle que soit la vérité, il est généralement admis que c'est de là que proviennent les étranges murmures qu'on entend parfois dans le vent.

Les champs des Lamentations. Il s'agit d'un bout de campagne à l'est de la ville de Ghalt qui a été le théâtre d'innombrables combats sanglants lorsque les nations du Thrane et d'Aundair se sont affrontées pour le contrôle de ce qui est maintenant le sud de l'Aundair. Aujourd'hui, personne ne cultive ces prairies et

aucun animal ne vient brouter leur herbe teintée de pourpre. L'endroit dégage une atmosphère de solitude et de mélancolie, comme si un brouillard épais et sirupeux pesait sur la terre. La nuit, lorsque la lune principale du mois est pleine, on peut entendre les échos de la bataille rouler sur ces étendues désertes et il est même des gens qui prétendent que les soldats morts au combat réapparaissent pour continuer leur lutte sans fin.

Le nom de cet endroit lui vient du son que produit le vent lorsqu'il souffle depuis le lac Galifar en le traversant pour aller se perdre sur au Thrane. C'est alors qu'on peut entendre des cris d'angoisse et de désespoir envahir les champs. Faibles et distantes pendant le jour, ces lamentations deviennent plus fortes et beaucoup plus distinctes la nuit.

L'observatoire du Pic-aux-Étoiles. Accroché très haut au flanc du Pic-aux-Étoiles, un massif montagneux du nord de l'Aundair, l'observatoire fut construit en 512 C.R. par le roi Daroûn. Celui-ci était fasciné par la science du tracé des cartes du ciel qui suivent le mouvement des lunes et des étoiles et particulièrement par le fait que ces cartes pouvaient révéler des signes et des présages propres à dévoiler le futur. Il fit construire cet observatoire, mais il mourut avant l'achèvement des travaux. De nos jours, le Congrès profane l'utilise pour étudier les lunes et les constellations.

PARTIR À L'AVENTURE EN AUNDAIR

Il est relativement facile et rapide de voyager en Aundair. En plus des routes caravanières Orienne, des routes commerciales en tout genre et des sentiers très fréquentés, une voie fulgurante relie l'Aundair à la Brélande et au Thrane et la maison Lyrandar assure un service régulier d'aéronefs depuis Tempestuosa avec une escale à Beaurefuge. La maison Lyrandar entretient également une ligne de navires maritimes entre le lac Galifar et la baie d'Eldyn, en passant par le pertuis des héritiers et les fleuves qui s'y jettent.

Les voyages en Aundair sont pratiquement toujours sans danger. Des bandits et des monstres descendent parfois de la chaîne des Pointes noires, au sud, et toutes sortes de rebelles et de maraudeurs font régulièrement des incursions depuis les confins d'Eldyn. Parmi les autres régions dangereuses, on compte les Bois-Soupirs, certaines régions du Pic-aux-Étoiles et les champs des Lamentations entre l'Aundair et le Thrane.

L'Aundair et sa population ont confiance dans le Code juridique du Galifar et ils l'appliquent. Ceci dit, il n'est pas inhabituel de voir un fermier prendre les choses en main lorsqu'il n'y a ni seigneur ni chevalier pour l'aider. Toutefois, dans les villes et les cités, les officiers locaux ne sont pas partisans de laisser les citoyens ou les visiteurs appliquer la loi à leur place.

En règle générale, les Aundairiens sont des gens amicaux et sociables. Ils sont parfois plus enclins à prendre le parti des visiteurs bréiens que de ceux des autres nationalités et ils conservent une rancune bien ancrée à l'égard des citoyens du Karrnath et du Thrane. Bien qu'ils soient apitoyés par les survivants apatrides du Cyre, ils ne désirent pas les voir s'installer chez eux et ont bel et bien rejeté la demande d'asile d'une vague de réfugiés venus de la nation détruite.

Pour le moment, le peuple de l'Aundair ne ressent guère d'affection pour les habitants des confins d'Eldyn, car les souvenirs amers de la guérilla qui a empêché l'Aundair de reconquérir le territoire de l'ouest sont encore trop présents.

On peut rencontrer des aventuriers à Beaurefuge et à Tempestuosa, où ils travaillent pour toutes sortes de commanditaires ou encore sont à la recherche d'équipement ou d'un emploi. Certains viennent à Beaurefuge pour effectuer des recherches, d'autres pour accomplir une mission occasionnelle pour les Yeux de l'Aundair. Les groupes d'aventuriers qui incluent des jeteurs de sorts profanes se rendent parfois à Arcanix pour y rencontrer les membres du Congrès profane, dans l'espoir de développer leurs pouvoirs et leurs compétences.

Bien qu'elle soit moins connue pour cela que l'université Morgrave, l'université Wynarn fait quelquefois appel à des explorateurs pour aider ses chercheurs à récupérer une relique, à effectuer une recherche sur le terrain ou une enquête sur un point historique. Il existe une concurrence acharnée entre les deux universités, c'est pourquoi les directeurs de l'université Wynarn sont connus pour les offres extravagantes qu'ils font aux aventuriers afin de les gagner à leur cause.

IDÉES D'AVENTURES

- Le Maître espion des Yeux de l'Aundair embauche un groupe d'aventuriers pour rassembler des informations sur les véritables intentions du roi Kaïus du Karrnath.
- De temps à autre, des maraudeurs connus sous le nom de Loups d'Eldyn effectuent des raids sur les villages et les fermes établis le long du fleuve Wynarn avant de disparaître dans les bois à l'ouest de la rivière. Les autorités de Port-Passant recherchent des aventuriers pour mettre fin à ces attaques.
- Un gentilhomme appartenant à la maison Orienne a été retrouvé mort dans sa propriété de Port-Passant. S'agit-il d'un meurtre délibéré, ou le millésime entier de vin de Vignebleue a-t-il été empoisonné ?
- Le Congrès profane engage une escorte afin d'accompagner l'un de ses magiciens à une rencontre avec le Conseil des Magiciens du Zilargo, dans la crainte que cette rencontre fasse partie d'un complot sophistiqué destiné à kidnapper les meilleurs spécialistes de la magie profane du Khorvaire.
- Un village situé au nord du Bois-Soupirs a été déserté du jour au lendemain. Ses habitants ont disparu en laissant les tables chargées de nourriture, leurs objets de valeur dans leurs maisons et leurs animaux dans les étables. Dame Cala ir'Trun demande l'assistance d'aventuriers expérimentés pour découvrir ce qui est arrivé à ses vassaux.
- La maison Lyrandar a besoin de louer les services de gardes pour assurer la sécurité du prochain aéronef qui partira de Tempestuosa à destination de Sharn. Des pirates aériens ont attaqué à plusieurs reprises, en différents points de ce trajet, comme s'ils disposaient d'un moyen de suivre l'aéronef à la trace lorsqu'il navigue au-dessus des terres.
- Le changelin Krylo, chef du gang du Poignard noir qui contrôle une partie de la pègre de Beaurefuge, a fait savoir qu'il engagerait des aventuriers à la recherche d'un peu d'or facile. Krylo veut mettre la pression sur un nouveau venu dans la cité, un demi-orque des marches de l'ombre qui est arrivé avec suffisamment d'or et d'ambition pour se permettre de défier Krylo et quelques-uns des chefs de gangs mineurs.
- Adal, le stratège royal, recherche des aventuriers volontaires pour espionner la reine Aurala et lui rendre compte de leurs découvertes.
- Un dragon de cuivre s'est installé dans le massif du Pic-aux-Étoiles, dans les environs de l'observatoire. Jusqu'à maintenant, il s'est tenu à l'écart et n'a pas causé trop de dégâts, bien qu'il se soit servi à sa guise sur un certain nombre de troupeaux qui pâturent dans ces montagnes. Le magicien Larhut, conservateur de l'observatoire, s'inquiète car il pense que le dragon pourrait bien avoir des visées sur ses installations. En conséquence, il s'est discrètement renseigné pour trouver un groupe d'aventuriers qui accepteraient d'approcher le dragon afin de lui demander quelles sont les raisons de sa présence dans le massif du Pic-aux-Étoiles.

Les bastions de Mror

Capitale : Mont-Krona
Population : 700 000 (nains 65%, humains 12%, orques 10%, gnomes 8%, autres 5%)
Exportations : services bancaires, métaux (précieux ou non)
Langues : nain, commun, gnome, orque

Pendant des milliers d'années, le sang coula à flot le long des failles et des crevasses de la chaîne des Ferracines. Quand les nains barbares n'étaient pas en train de s'entretuer, ils bataillaient contre les orques Jhorash'tar et autres créatures féroces qui hantent les profondeurs des grandes montagnes. Puis, durant les premiers jours du royaume du Galifar, le fameux roi envoya son fils Karrn conquérir et gouverner les terres à l'est du pertuis des héritiers. Une nation naine unie aurait pu résister à l'expansion galifarienne, mais les clans en guerre étaient trop faibles pour s'opposer aux armées de Karrn.

Les nains durent donc courber l'échine et devenir sujets du Karrnath, l'une des Cinq Nations du Galifar. Les clans mirent un terme à leurs querelles et, progressivement, entreprirent de bâtir une civilisation. Avec une fortune en minerais et la découverte du dracogramme de Garde au sein de l'un des clans, les nains s'affirmèrent en véritable puissance économique au sein du royaume.

En 106 C.R., la maison Kundarak fut admise dans le cercle très fermé des maisons à dracogramme, et à la fin du siècle, elle contrôlait l'ensemble des services bancaires et financiers sur tout le continent. Quand la Dernière Guerre éclata, les barbares avaient cédé la place à des clans mercantiles prospères. Les vieux griefs couvaient toujours sous la surface, mais les nains avaient appris à apprécier la paix et la coopération.

Les seigneurs nains se déclarèrent indépendants du Karrnath lors du premier Conseil de fer, en l'an 914 C.R. Ils instituèrent à cette occasion l'alliance formelle des clans et proclamèrent la naissance d'une nouvelle nation : les bastions de Mror. Officiellement, les Kundarak restèrent neutres, fidèles en cela aux valeurs des maisons à dracogramme ; techniquement parlant, ils n'appartiennent donc pas à l'alliance.

Les forgerons et les maçons nains avaient beaucoup appris au cours du dernier millénaire, et ils édifièrent pour les seigneurs de Mror des forteresses de montagne réputées imprenables. Toutefois, les nains montrent peu d'intérêt pour la conquête. Le pouvoir des bastions repose principalement sur le fer et sur l'or — et dans ces domaines, ils sont quasiment sans rivaux.

Commerce et industrie

La chaîne des Ferracines abrite les filons les plus riches du Khorvaire, faisant des bastions de Mror une source incontournable de minerai de fer, de cuivre et autres métaux vitaux. Au fil des siècles, les nains mirent à jour des veines d'or, de platine et d'autres métaux aussi rares que précieux. En combinant ces richesses avec les pouvoirs de leurs dracogrammes, les Kundarak devinrent les banquiers des Cinq Nations ; leur bastion abrite la plus grande salle des coffres du royaume. D'autres clans agissent plutôt en tant que financiers et investisseurs, usant de leur richesse pour étendre leur influence. Quelques clans se sont taillé une réputation dans la métallurgie et la forge, mais à l'heure actuelle, ils ne peuvent rivaliser avec la puissance industrielle de la Brélande ou le talent artistique des elfes.

Vie et société

La chaîne des Ferracines est une région rude et impitoyable. Le gel et les avalanches prélèvent un lourd tribut sur ses habitants, et quand ce n'est pas la nature qui les menace, ces derniers doivent encore redouter les orques, les trolls et autres créatures dangereuses ; c'est pourquoi ils se montrent souvent taciturnes, entièrement dévoués à leur travail et à leur clan. Les villes et villages situés à flanc de montagne ou nichés au creux de vallées encaissées combinent l'esthétique avec la fonctionnalité, mais tout au cœur des Ferracines se cachent des cités éblouissantes de majesté et de beauté.

Gouvernement et politique

Les bastions de Mror se composent d'une confédération informelle de clans, chacun revendiquant un territoire, ou bastion, dans la chaîne des Ferracines. Les questions intéressant l'ensemble de la nation sont débattues dans un conclave appelé le Conseil de fer. L'arbitre actuel du Conseil de fer est un certain Torlan Mroranon (LB, nain (m), noble 9), mais chaque clan gouverne son propre bastion et noue ses propres alliances avec les autres nations du Khorvaire.

Organisations influentes

Les différents clans nains exercent divers niveaux d'influence dans les bastions, et la maison à dracogramme des Kundarak détient davantage de pouvoir qu'un parti neutre ne le devrait. Voici quelques-uns des grands noms des bastions.

La maison Kundarak. Anciennement clan Kundarak, la maison du dracogramme de Garde continue d'opérer depuis le vaste territoire de son bastion. D'aucuns prétendent que le patriarche de la maison, Morrikan d'Kundarak, aurait poussé à la formation de la nation naine, dont il tirerait les ficelles dans l'ombre. C'est bien possible ; extérieurement, en tout cas, la maison Kundarak n'a pas voix au Conseil de fer et n'y siège qu'au titre d'observateur.

La maison Orienne. La maison Orienne entretient plusieurs routes commerciales à travers les Ferracines, tâche qui réclame un délicat équilibre d'alliances avec les différents bastions. Certains des meilleurs diplomates de la maison débutent leur carrière ici ; l'exemple des maîtres médiateurs des clans leur enseigne l'art difficile des négociations satisfaisant les deux parties.

La maison Sivis. La maison Sivis est liée de près aux activités bancaires des Kundarak. Elle tient le registre de leurs nombreuses transactions financières.

Le clan Mroranon. Les mines des Mroranon produisent le fer le plus pur du Khorvaire, et le clan a su en profiter pour nouer des liens politiques étroits avec la Brélande, dont les usines sont toujours en demande de minerai de la meilleure qualité. Le clan Mroranon est l'un des plus influents des bastions. Il presse inlassablement le Conseil de fer d'éliminer les orques Jhorash'tar ; d'autres membres du conseil, au contraire, réclament l'intégration officielle du clan orque dans les bastions, proposition que les Mroranon voudraient absolument enterrer avant qu'elle ne soit mise aux voix.

Le clan Soldorak. Ce clan, l'un des plus riches de Mror, envie depuis longtemps le poids des Kundarak dans l'arène internationale. Par le passé, les seigneurs Soldorak ont plusieurs fois tenté de discréditer leurs rivaux Kundarak, voire de les attaquer de front sur leurs terres. Leurs immenses richesses leur servent à étendre leur influence ; c'est pourquoi les financiers et spéculateurs Soldorak sont nombreux dans les autres royaumes.

L'Aurum. Bon nombre de fondateurs de l'Aurum (cf. page 228) étaient de riches nains des bastions de Mror, et la cabale jouit d'un fort soutien au sein des Ferracines.

Les Jhorash'tar. La chaîne des Ferracines est également le domaine d'un clan orque, les Jhorash'tar. Depuis l'avènement

de la civilisation naine, les Jhorash'tar se sont retirés dans les régions les plus sombres, les moins hospitalières de la montagne. Ils en descendent de temps à autre, pour piller une caravane ou razzier les bastions les plus faibles.

RELIGION

Au cours du dernier millénaire, l'Ost souverain s'est implanté fortement dans les bastions. Kol Korran, seigneur du Commerce et de l'Opulence, est celui qui draine le plus d'adorateurs mais Boldréi, Olladra, Onatar et Dol Dorn sont également vénérés.

Pour leur part, les Jhorash'tar n'ont jamais suivi les traditions druidiques des Sentinelles du Seuil, contrairement aux orques occidentaux. Leurs croyances religieuses varient ; certains adorent le Narquois, d'autres suivent la voie du Dragon Au-Dessous. Beaucoup sont agnostiques, affirmant qu'aucune divinité juste n'aurait accordé aux nains le contrôle des Ferracines.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

Les bastions comptent de nombreuses villes, aussi bien dans les montagnes des clans nains que sur les rives du lac Miroir où vivent de nombreux hommes. Les deux suivantes sont les plus importantes.

Mont-Krona (cité, 24 230 habitants). Située sur le bastion Mroranon, Mont-Krona héberge le Conseil de fer et, à ce titre, constitue ce qui se rapprocherait le plus d'une capitale des bastions. C'est surtout un grand centre de commerce, en relation avec toutes les nations occidentales. La cité est dominée par le Trône de Kol Korran, le plus grand temple de Khorvaire dédié au seigneur souverain du Commerce et de l'Opulence.

Col-Korunda (cité, 19 500 habitants). Cette cité au centre du bastion Kundarak est le lieu de naissance de leur clan. Bien que la maison ait essaimé depuis dans tout le Khorvaire, Col-Korunda demeure toujours son quartier général, l'endroit où siègent le patriarche et son équipe. Sous la cité, dans les entrailles de la montagne, une salle des coffres bourrée à craquer protège l'or et le platine extraits des mines par la maison, ainsi que les artefacts que ses clients lui ont confiés.

SITES IMPORTANTS

Les nains construisaient très peu antérieurement à l'annexion des bastions par le Galifar ; en conséquence, les lieux importants de la région sont souvent des sites naturels, ou des sites plus récents que dans d'autres nations.

Le Poing d'Onatar. Ce volcan en activité bouillonne d'énergie magique. Il se trouve sur le bastion Mroranon, et les nains le gardent jalousement ; pour eux, il s'agit d'un lieu sacré lié au dieu Onatar. Les érudits d'Aundair, pour leur part, pensent que de puissants dracolithes vibrent sous la lave.

Le gouffre de Goradra. Ce gouffre — le plus long et le plus profond du Khorvaire — s'enfonce jusque dans les entrailles de Khyber. La légende parle de monstres et de créatures géantes qui rôderaient dans ses profondeurs, et d'un royaume caché qu'on ne pourrait atteindre que depuis le fond du gouffre.

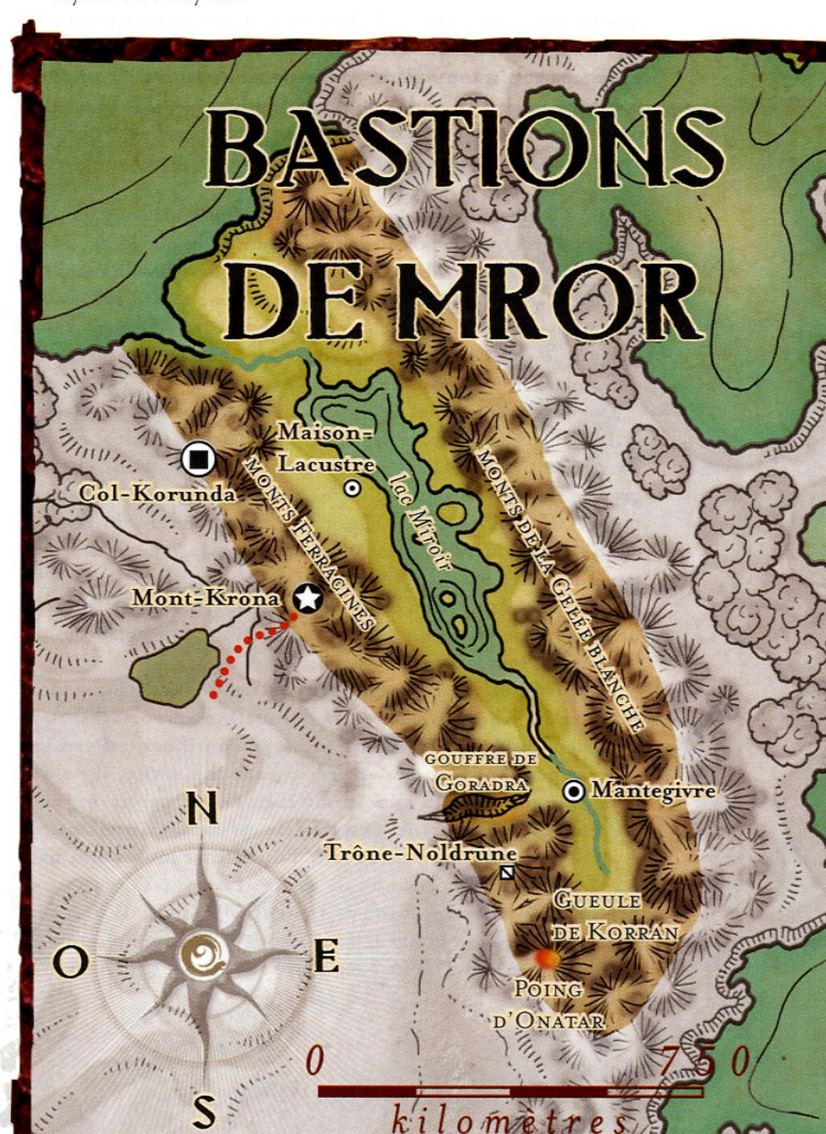
Le bastion Noldrune. Mystérieusement éradiqué voilà plus de quatre cents ans, le clan Noldrune n'a laissé derrière lui que des ruines. A-t-il été détruit par des Jhorash'tar, des adeptes du Narquois, par une attaque de monstres ? Nul ne le sait. Les autres clans ayant tenté d'annexer son bastion n'ont connu que le désastre et la mort ; depuis, la plupart des gens évitent la région. Quelques aventuriers se risquent parfois jusqu'à Trône-Noldrune, l'ancienne capitale désormais en ruine, ou dans la Gueule de Korran, la mine du clan ; ces deux endroits sont réputés hantés et infestés de créatures abominables.

PARTIR À L'AVENTURE DANS LES BASTIONS

Les bastions de Mror se prêtent idéalement à des aventures basées sur l'exploration ou l'intrigue. Les anciennes querelles sont encore vivaces derrière l'harmonie de façade du Conseil de fer, et les héros peuvent facilement se laisser entraîner dans des guerres secrètes ou des machinations de l'Aurum. Les Ferracines sont âpres, inhospitalières ; le voyageur qui s'écarte des routes commerciales risque de trouver les montagnes et le froid aussi redoutables que les trolls, orques et autres prédateurs.

IDÉES D'AVENTURES

- Une vieille carte tombe entre les mains des aventuriers. Elle indique le chemin d'une cité perdue, au fond du gouffre de Gorada, qui remonterait à l'Âge des Démons. Quand ils apprennent qui est en possession de la carte, les Seigneurs de la Poussière mettent tout en œuvre pour la récupérer.
- La salle des coffres de la maison Kundarak est réputée inviolable. Les aventuriers sont engagés pour s'y introduire et récupérer un artefact qui s'y trouvait avant le début de la Dernière Guerre. S'ils réussissent, différents partis — depuis l'Église de la Flamme d'Argent jusqu'aux agents du Rêve obscur — tentent de s'approprier l'artefact, par des moyens loyaux ou déloyaux.



La Brélande

Capitale : Wroat

Population : 3 700 000 (humains 44%, gnomes 14%, demi-elfes 10%, elfes 8%, nains 7%, halfelins 4%, changelins 4%, gobelinoïdes 4%, orques 3%, autres races 2%)

Exportations : armes, armures, outils, minerai raffiné, ferronnerie, objets manufacturés, produits d'industrie lourde

Langues : commun, gnome, elfique, nain, halfelin, orque, gobelin, sahuagin

La Brélande, une des Cinq Nations originelles fondées par les colons humains du Khorvaire, conjugue une fière tradition agricole à des vues plus urbaines et industrielles, surtout au travers de ses gigantesques cités. Comme c'est le cas pour les autres Cinq Nations, les frontières de la Brélande ont fluctué au cours du temps. Son nom lui a été donné en 32 C.R. en l'honneur de la fille du roi Galifar Ier, Brée.

Pendant le règne du dernier roi de Galifar, Wroann ir'Wynarn gouvernait cette nation. Wroann était la plus jeune fille du roi Jarot et elle était l'exacte antithèse de son frère jumeau, Wrogar ir'Wynarn. Elle était mince et agile, sérieuse et c'était une esthète amoureuse des choses les plus raffinées. Elle plaçait également le concept de liberté au-dessus de tout et jura de faire de la Brélande un endroit où les gens seraient jugés en fonction de leurs paroles et de leurs actes plutôt que selon leur classe sociale.

À la mort de Jarot, Wroann se brouilla avec son jumeau sur la question de la succession. Au lieu de soutenir les prétentions au trône de Mishann du Cyre, Wroann rassembla ses vassaux et proclama son intention de gouverner le royaume. Ironiquement, ce fut la Brélande, si éprise de liberté, qui fut l'un des principaux instigateurs de la Dernière Guerre, car sa dirigeante voulait imposer ses idées de liberté et de démocratie à tous par la force de l'épée.

Avant la Dernière Guerre, la nation de Brélande couvrait tous les territoires qu'elle possède aujourd'hui, ainsi que les terres de ce qui est devenu le Zilargo, le Droâm et les marches de l'ombre. À l'heure actuelle, le royaume s'étend entre le massif des Grisemurailles et les pics Hurlants, en remontant loin au nord jusqu'à la chaîne des Pointes noires et au lac Galifar et en descendant jusqu'à la côte sud du continent.

Le gouvernant actuel de Brélande, le roi Boranel ir'Wynarn (CB, humain (m), noble 3/guerrier 8), descend en droite ligne de Wroann. Boranel est au pouvoir depuis 961 C.R. et, à sa grande fierté, il a signé le traité de Fort-Trône pour aider à mettre fin à la Dernière Guerre. En son temps, Boranel a conduit ses armées au combat lors de six engagements majeurs avec l'ennemi, participé à deux quêtes au Xen'drik et combattu le champion du Droâm en combat singulier pour mettre fin à une longue période de conflits particulièrement sanglants entre les deux nations.

Aujourd'hui, la Brélande fait partie des plus puissantes nations du Khorvaire. Avec sa population importante et sa robuste industrie, la Brélande aurait pu continuer la Dernière Guerre pendant bien des années encore. En vérité, il y a des gens qui pensent qu'elle aurait même fini par la gagner. Cependant le roi Boranel s'est lassé de ces conflits incessants. Il aspirait à connaître la paix au sein d'un Galifar unifié, une paix qu'il n'avait jamais connue de sa vie. Lorsque l'occasion se présenta de parvenir à un apaisement, Boranel mit tout son enthousiasme et le poids de son impressionnante présence au service de cet effort. Il a négocié un traité indépendant avec le Zilargo, ce qui a fait de la nation gnome sa plus fidèle alliée dans l'environnement de l'après-guerre. Il ressent un certain respect, un peu réticent, pour Kaïus, roi du Karrnath, mais ce respect est tempéré par le malaise diffus qu'il ressent lorsqu'il se trouve en présence de celui-ci. Boranel a beau aimer et respecter profondément le peuple d'Aundair, il n'a guère confiance dans les belles phrases fleuries qui viennent de la jolie bouche de l'ambitieuse reine Aurala. Il existe également des tensions entre la Brélande et le Thrane ; la théocratie du nord est certes soumise à un dieu loyal bon, mais elle a la réputation de propager ses croyances d'une façon très agressive, par l'épée comme par la magie.

La Brélande est toujours engagée dans des escarmouches avec les hordes guerrières du Droâm. Les clans des monstres mettent régulièrement ses frontières à l'épreuve et font des incursions dans l'ouest de la nation ; les agents de renseignement bréiens pensent que le massif des Grisemurailles en est infesté et que leurs forces sont considérables. Dans le sud, la marine bréienne travaille à protéger les routes maritimes des pirates. Les membres de la marine soupçonnent que ces pirates sont liés aux princes de Lhazâr, mais personne n'a pu en découvrir de preuve concluante – du moins, pas depuis que le traité de Fort-Trône est entré en vigueur.

Commerce et industries

La Brélande se place au premier rang des nations agricoles, du moins en ce qui concerne le volume de production. Malgré cela, elle exporte très peu, car l'essentiel de ses récoltes est consacré à nourrir sa population toujours grandissante. La moitié nord du pays est constituée de riches terres cultivables tandis que le climat de la moitié sud est idéal pour la production de toute une variété de fruits et de légumes tropicaux.

La Brélande est connue dans tout le Khorvaire pour ses produits manufacturés et son industrie lourde. Les fonderies et les forges de Sharn, par exemple, produisent des armes et des armures relativement bon marché. Bien qu'elles ne soient pas d'aussi belle facture ni aussi bien ornementées que celles qui viennent des bastions de Mror ou du Karrnath, elles sont tout à fait fonctionnelles et coûtent beaucoup moins cher. Sharn est aussi spécialisée dans la transformation des minerais et autres matériaux bruts en produits manufacturés ; la maison Cannith et les chantiers navals du Zilargo achètent l'essentiel de la production de Sharn pour la construction de navires et de véhicules. On peut trouver d'autres centres industriels à Wroat, à la Fournaise de Galeth et à Starilaskur.

Toutes les maisons à dracogramme ont installé de grands comptoirs et des officines dans tout le pays et elles possèdent toutes des exploitations très importantes à Sharn, la cité des tours. La maison Médani, la maison Phiarlane et l'une des branches de la maison Cannith ont établi leur siège en Brélande ; la maison Vadalis y possède également une enclave très importante.

Vie et société

L'ensemble de la population de Brélande se répartit presque également entre les communautés rurales et urbaines. Dans le nord, les fermes et les ranchs occupent tout le territoire qui s'étend des Grisemurailles à l'ouest aux monts Brise-Lames à l'est. Les pluies modérées et la richesse du sol facilitent l'existence des fermiers et tous réussissent à prospérer en temps de guerre comme en temps de paix, sauf peut-être ceux qui exploitent des fermes installées au voisinage des terres du Deuil. La partie sud de la nation, dominée par de nombreuses forêts

tropicales dont la fameuse Forêt Royale de Brélande, est parsemée de plantations et de réserves de chasse.

La vie rurale ressemble à celle d'autres nations, à la différence peut-être qu'on y accorde un peu plus d'importance à la liberté personnelle et à l'ambition de réussir et d'améliorer sa condition sociale. La plupart des habitants des campagnes de Brélande n'ont jamais été directement confrontés aux horreurs de la Dernière Guerre. Seules les régions de l'extrême nord-est et les communautés les plus proches du Droâm ont été impliquées dans de véritables combats et aucune force étrangère n'a jamais pénétré bien loin sur les terres de la nation. Chaque village, ville et cité a cependant envoyé des soldats au front et dans toutes les familles on connaît quelqu'un qui n'est jamais revenu de la guerre. On trouve des monuments aux morts près de tous les lieux-dits et hameaux ; les villes plus importantes possèdent de majestueux mausolées dédiés à ceux qui ont péri pour défendre la Brélande de ses ennemis.

Ce qui différencie la Brélande de la plupart des autres nations est le nombre de centres urbains qui se sont développés à l'intérieur de ses frontières. Non seulement elle se glorifie de posséder la plus grande métropole du Khorvaire, Sharn, mais même ses plus petites villes et cités ont une ambiance cosmopolite et mondaine. L'état d'esprit des Bréiens, très enclins à la tolérance et à l'acceptation des autres, attire naturellement des personnes de toutes races dans ce pays. Ainsi, la nation peut-elle s'enorgueillir de posséder de larges populations de presque toutes les races les plus communes, ainsi que des gobelinoïdes, des orques et toute une variété de représentants des races monstrueuses intelligentes. Ce mélange de peuples venant de différentes régions et de différentes cultures est bien plus spectaculaire dans les grands centres urbains, particulièrement à Sharn.

Le nord de la Brélande bénéficie d'un climat doux. Des printemps humides laissent place à des étés chauds qui se fondent dans des automnes doux et des hivers relativement tempérés. La température descend rarement au-dessous de zéro, même au cœur de l'hiver, excepté dans les régions montagneuses autour des Pointes noires. Dans le sud, depuis Wroat jusqu'au détroit de Shargon, le climat varie entre chaud et humide et chaud et pluvieux, avec occasionnellement quelques périodes tièdes et sèches.

Dans toute la Brélande, les routes sont bien entretenues et surveillées en permanence. En plus des routes commerciales de la maison Orienne, la couronne entretient les anciennes routes royales qui datent du temps du Galifar. Des voies fulgurantes relient Sharn et Wroat à l'Aundair, au Thrane et au Zilargo, pour ceux qui ont besoin de voyager plus rapidement.

Depuis l'anéantissement du Cyre et la naissance des terres du Deuil, la Brélande a accueilli un large contingent de réfugiés cyréens et leur a offert une nouvelle patrie. Les Cyréens ont créé leur propre ville, Nouveau Cyre au sud-est de Starilaskur, où ils espèrent rassembler autant de survivants que possible de leur ancienne nation. On peut trouver d'autres communautés cyréennes à Wroat, Sharn, Shavalant et Ardev. La majorité des Bréiens se sentent tenus d'accueillir les réfugiés, mais il existe au sein de la nation des factions dont les membres n'ont pas oublié les terribles combats qui ont opposé les deux pays au cours de la guerre. Pour ces groupuscules, le sort qui a frappé le Cyre n'est que la juste rétribution des vilenies qu'il a commises pendant les longues années de guerre. Ils ne ressentent ni compassion, ni pitié à l'égard des réfugiés ; leur cœur est aveuglé par une haine brûlante et le désir de les chasser de leur pays – ou, dans certains cas, celui de terminer le travail commencé par le Cyre lui-même et de les faire disparaître de la surface d'Éberron.



GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Le roi Boranel (CB, humain (m), noble 2/guerrier 8) gouverne la Brélande. Boranel est un descendant direct de la première reine de la nation indépendante, Wroann, fille de Jarot et il perpétue à la fois les traditions du Galifar et de la couronne bréienne. La Brélande est une monarchie, mais son parlement est partiellement composé de membres élus et travaille en collaboration avec le roi et les membres de la maison royale pour gouverner le pays. Le parlement conçoit les lois et la couronne les fait appliquer. La couronne gère également toutes les questions relatives aux affaires étrangères et à la sécurité nationale ; elle en informe parfois le parlement, mais très rarement.

Le peuple de Brélande adore son roi, ses vassaux le respectent parfois jusqu'à la vénération et le parlement le considère comme un homme équitable et juste. On dit que le peuple de Brélande suivrait Boranel n'importe où et cela a souvent été démontré durant les trente-sept années de son règne. Maintenant que Boranel vieillit, certaines inquiétudes commencent à se manifester quant à sa succession. L'un des projets, qui est généralement évoqué en privé et en secret, suggère d'abandonner la monarchie après sa mort et de confier plus de pouvoir et d'autorité au parlement. Dans un autre projet, on espère que l'un des enfants de Boranel saura remplir le vide laissé par son père et devenir un dirigeant de la même trempe que lui. Jusqu'à maintenant, aucun de ses héritiers n'a fait la preuve de sa capacité à gouverner la nation, sauf de façon très épisodique.

Afin de renforcer la diffusion de la doctrine démocratique, la Brélande a instauré la pratique des assemblées générales de citoyens dans toutes les villes et villages du royaume. Lors de ces assemblées, le peuple est admis à s'exprimer et ses opinions sont écoutées par la couronne et le parlement.

ORGANISATIONS INFLUENTES

La Brélande entretient d'excellentes relations avec toutes les maisons à dracogramme, comme c'est le cas dans chacune des autres nations issues de l'ancien grand royaume du Galifar. Chaque maison possède de grandes succursales et des boutiques partout dans le pays, et quelques-unes d'entre elles ont établi leur siège en Brélande. À l'évidence, la couronne détient un grand pouvoir en Brélande, à la fois comme entité politique et militaire. Le parlement et les nobles rivalisent pour leur part de pouvoir politique et nombreux sont les officiels (élus ou héréditaires) qui disposent d'une influence considérable dans la nation. Le roi Boranel maintient la cohésion entre toutes ces factions par la seule force de sa volonté et de son intégrité. Sous sa direction, ce qui pourrait s'effondrer dans une lutte désordonnée pour la domination fonctionne finalement comme une machine aux rouages bien huilés. Lorsque le jour sera venu où Boranel, devenu trop vieux, devra renoncer à la couronne, aura-t-il un successeur qui saura maintenir l'unité de la Brélande ?

La maison Cannith. Les humains qui portent le dracogramme de la Création traversent actuellement une crise de pouvoir mineure. Trois dirigeants différents sont aux commandes de la maison Cannith et chacun refuse de se soumettre à l'autorité des deux autres. Cette division du pouvoir n'a pas encore entraîné de véritable scission au sein de la maison, mais elle rend les choses difficiles, notamment lorsqu'il s'agit d'utiliser le pouvoir ou l'influence de la famille pour appuyer une entreprise. L'un de ces trois dirigeants a installé son quartier général à Sharn, d'où il surveille les entreprises de sa maison en Brélande et au Zilargo ainsi que les opérations entamées plus récemment au Dargûn. Le baron Merrix d'Cannith (LM, humain (m), façonneur 9/légataire de dracogramme 3), patriarche de la branche sud de la famille, travaille sur un projet qui lui tient énormément à cœur et qui dépasse les limites des activités ordinaires de sa maison. Il exploite en secret une forge de création loin dans les profondeurs de Sharn. Dans ce lieu bien dissimulé, Merrix poursuit les expériences de son père et de son grand-père et il continue à faire naître de nouveaux forgeliers à intervalles réguliers. Il est également fasciné par les terres du Deuil et loue fréquemment les services d'aventuriers pour explorer ces terres dévastées afin d'en ramener des reliques liées à l'histoire de sa famille.

La maison Médani. Le patriarche de la maison Médani possède une enclave dans la capitale, Wroat, tout près de la cour royale et du palais du parlement. Le chef de cette maison est un ami de longue date du roi Boranel et il a même partagé une ou deux de ses aventures avant son accession au trône. La maison a missionné un petit groupe de ses serviteurs dans le but d'assurer la sécurité du roi grâce à leurs capacités de détection et à leurs compétences. Le baron Trélib d'Médani (NB, demi-elfe (m), roublard 7/maître enquêteur 2), un demi-elfe très puissant et influent, vit en Brélande depuis sa naissance et aime tellement son pays et son roi que cela entrave quelquefois ses tractations avec d'autres nations.

La maison Phiarlane. Il s'agit de la famille elfe qui reçut le dracogramme de l'Ombre en premier ; son enclave matriarcale se trouve à Sharn et elle possède des antennes partout en Brélande. La baronne Elvinor Élorrenthi d'Phiarlane (LN, elfe (f), barde 7/maître des ombres 4) gouverne la maison depuis les premiers jours du règne du roi Jarot. Elle est la dirigeante idéale pour les membres si sociables et créatifs de la guilde des amuseurs et artisans, et elle navigue au sein des classes dirigeantes avec facilité et affabilité. La plupart des gens perçoivent ses elfes comme des artistes et des baladins et non pas comme les yeux et les oreilles de son réseau d'espions. Elle dîne régulièrement avec tout ce que la Brélande, l'Aundair et le Thrane comptent de personnages influents. C'est à la demande de ces personnes qu'elle conduit la plus grande partie de ses activités d'espionnage.

La maison Vadalis. La famille qui détient le dracogramme du Dressage gère ses opérations depuis les confins d'Eldyn, mais l'un des fils du patriarche administre une importante enclave en Brélande. Cette enclave lui procure une meilleure ouverture vers les nations centrales que depuis les étendues sauvages d'Eldyn. Elle est installée tout près du village de Shavalant et on y élève des animaux mage-sang ainsi que du bétail ordinaire. Elle possède également un remarquable centre de soins pour animaux qui fait sa fierté et qui est utilisé par la grande majorité des fermes et des ranchs disséminés dans le nord de la Brélande. La maison Vadalis possède un certain nombre d'annexes reliées à cette enclave dans d'autres régions de la nation, y compris un centre important à Sharn et un ranch plus petit dans les faubourgs de Wroat.

La couronne de Brélande. Le roi Boranel est à la tête de la famille royale de Brélande. Sa famille proche se compose de six fils, cinq filles et de ses frères et sœurs survivants – trois frères et quatre sœurs plus jeunes que lui – et de leurs conjoints. Kor (NB, humain (m), noble 3/guerrier 3), l'un des frères de Boranel, est son conseiller royal et occupe le poste de commandant de la Citadelle, tandis que l'un de ses fils, Bortan (LB, humain (m), expert 5) occupe celui d'intendant royal et contrôle l'essentiel des finances de la couronne. Il a envoyé son plus jeune fils, Halix, et sa fille Borina à la cour de Kaïus du Karrnath pour y étudier, dans le cadre d'un échange destiné à renforcer la paix actuelle ; la sœur du roi Kaïus, Haydith, est venue prendre leur

place à la cour bréienne. Après s'être montrée très timide au départ, elle est devenue extrêmement populaire auprès des membres de la noblesse.

Le roi gouverne depuis le majestueux château de la Lame brisée, la demeure ancestrale de la famille, à Wroat. Cet endroit tire son nom des événements liés à la conquête de la nation par le légendaire roi Galifar Ier, lorsque (comme le veut la légende) la lame de son épée vola en éclats en plein combat mais qu'il réussit tout de même à remporter la victoire. Le château de la Lame brisée s'élève sur les berges de la rivière Hurlante, près de l'endroit où elle se jette dans la Dague. Le Parlement, le bâtiment où se réunissent les législateurs élus et où ils ont leurs bureaux, est situé à quelques pas des remparts du château de la Lame brisée. Boranel dispose également de résidences de travail à Sharn et à Starilaskur ; castel Arakhaine, dans l'ouest du pays, est sa retraite privée.

Le parlement de Brélande. Le parlement de Brélande est composé à la fois de représentants élus et de représentants héréditaires faisant partie de la noblesse. Les citoyens de Brélande élisent les parlementaires tous les deux ans. Ces législateurs élus, sélectionnés par scrutin populaire (un pour chaque village, bourg et ville importante, deux pour chaque grande ville et cité et trois chacune pour les métropoles de Sharn et de Wroat), sont envoyés à la capitale pour participer à tous les débats parlementaires. Les législateurs nobles obtiennent leurs sièges sur la base du statut de leur famille ; chaque famille noble détient un siège au parlement. Chaque année, le chef de famille désigne un membre de la famille pour remplir le devoir parlementaire. Dans la plupart des cas, cette nomination annuelle est symbolique et toutes les familles ont un représentant qui reste le même année après année. Vingt-sept familles nobles en tout servent la couronne de Brélande.

Le parlement de Brélande travaille généralement en accord avec la couronne, mais il y a eu des occasions où les deux pouvoirs ont été en désaccord, parfois jusqu'à l'affrontement. L'un de ces nobles en particulier, messire Ruken ir'Clarn (LM, humain (m), noble 2) aimerait abolir la monarchie après la mort de Boranel. Aidé d'un petit nombre de conspirateurs, il cherche à trouver le moyen de retirer toute autorité à la couronne après la disparition de Boranel pour que le pouvoir tombe entièrement entre les mains du parlement. À son tour, le parlement élirait un premier ministre qui présiderait le conseil et la nation. Ruken se voit très bien dans ce rôle.

Les nobles et les vassaux. Les nobles qui ont reçu leurs titres et leurs terres de la couronne de Brélande sont chargés d'un certain nombre de fonctions dans l'administration du pays. En plus d'assurer la protection de leurs fermiers et d'administrer leurs domaines, les nobles fournissent des troupes et paient des impôts comme le font leurs homologues des autres nations. En général, les membres de la noblesse respectent et admirent leur roi et sont extrêmement fiers des réussites de leur nation. Si Boranel leur avait demandé de continuer la guerre au lieu de ratifier le traité de Fort-Trône, la plupart des nobles l'auraient suivi de bon cœur. Bien qu'ils le respectent toujours en tant que gouvernant, quelques seigneurs pensent en secret que les enfants de Boranel possèdent à peine l'ombre de son charisme et de son habileté. Voilà pourquoi ils se réunissent occasionnellement pour échafauder des plans destinés à remplacer la monarchie – ou au moins les héritiers royaux – lorsque Boranel ne sera plus.

La Citadelle royale. Les agents d'élite de la Citadelle opèrent dans l'intérêt de la couronne de Brélande et sur ses ordres. Formée à l'origine pour être une unité d'espions et d'éclaireurs d'élite durant la Dernière Guerre, la Citadelle est restée pour être les yeux, les oreilles et l'épée du roi. La Citadelle agit dans toute la Brélande en tant que représentante suprême de la justice royale. Les membres de la police et du guet d'un endroit peuvent faire appel à ses agents lorsqu'un crime ou une situation pose un problème qui dépasse leur juridiction. Les agents, quant à eux, peuvent s'immiscer dans toutes les situations où cela leur paraît nécessaire, car ils sont investis de l'autorité de la couronne. La Citadelle conduit également des opérations au-delà des frontières du pays, pour collecter des renseignements, mener des opérations clandestines et travailler sans relâche à protéger la Brélande de ses ennemis.

Les agents de la Citadelle sont à la fois des espions, des enquêteurs et des soldats et ils sont dévoués corps et âme à leur pays et à la couronne. Les agents sont guidés par le serment qu'ils prêtent et par leur devoir et on attend d'eux qu'ils travaillent toujours avec le bien de la Brélande en tête.

De nos jours, le quartier général de la Citadelle se trouve à Wroat, tout près du château de la Lame brisée. Elle a également une autre base à Sharn, ainsi que de très nombreux agents itinérants qui opèrent dans toute la Brélande et d'autres qui en font autant de l'autre côté des frontières, mais plus discrètement. Messire Kor ir'Wynarn commande la Citadelle, assisté par les capitaines de la Citadelle qui sont chacun à la tête d'une des divisions de l'agence. Par exemple le capitaine Ellanar (LB, demi-elfe (f), paladin 6) commande les Glaives royaux, une unité de guerriers d'élite spécialement entraînés pour des missions spéciales. Parmi les autres unités, on trouve les Boucliers royaux (chargés de la protection du roi, des membres de sa famille proche et de leurs associés), les Baguettes royales (une unité de magiciens et d'ensorceleurs d'élite) et les Lanternes noires (la section de renseignement de la Citadelle).

RELIGION

Les citoyens de Brélande appartiennent surtout à l'Église de la Flamme d'Argent ou à l'Ost souverain, quoique la nation ne soit pas extrêmement religieuse dans son ensemble – les Bréiens ont plus foi en eux-mêmes et en leur roi qu'en des dieux qui n'arpentent jamais la terre. Néanmoins, à Sharn, l'ambiance cosmopolite et éclectique s'étend jusqu'à la religion ; dans cette grande métropole, on peut trouver des représentants et des fidèles de presque toutes les religions et confessions. Certains adeptes ne font que passer, en chemin vers une autre partie du continent. D'autres s'installent dans la cité des tours et essaient d'offrir un soutien spirituel aux foules qui grouillent dans la métropole (même si nombreux sont ceux qui espèrent la quitter lorsque l'occasion s'en présentera).

Quelques-unes des sectes les plus violentes et les plus dangereuses ont installé leurs repaires dans la nation. Un temple du Sang de Vol s'est établi, sans bruit et dans le plus grand secret, dans les profondeurs des tours de Sharn. Un certain nombre de groupes dévoués au culte du Dragon Au-Dessous contrôlent des positions de pouvoir et d'influence dans la nation depuis longtemps, mais ils dévoilent rarement leur véritable nature ou leurs intentions.

VILLES IMPORTANTES

Des fermes, des ranchs et de grandes propriétés sont disséminés dans la campagne bréienne, sur toute l'étendue des terres du nord et le long des rivières et des fleuves dans le sud. À peu près la moitié de la population de Brélande est composée de fermiers, d'éleveurs et de paysans liés aux domaines de l'aristocratie bréienne. L'autre moitié vit et travaille dans les centres de commerce et d'industrie en plein essor de la nation ou dans

leur périphérie – ces villes et ces cités qui se sont développées un peu partout dans le pays. Il existe deux métropoles dans la nation, Wroat et Sharn, ainsi que de nombreux villages, villes et cités. Sharn, la cité des tours, est la plus grande métropole du continent, non pas par sa taille physique mais par le nombre ses citoyens.

Sharn (métropole, 200 000 habitants). Il existe une colonie de peuplement sur les berges de la Garde de la Dague depuis des temps immémoriaux. Sharn, la métropole actuelle, existe depuis la constitution des Cinq Nations originelles, environ sept cents ans après l'apparition des humains sur le continent. Pendant plus de deux millénaires, les tours de Sharn ont grandi pour s'élever à des centaines de mètres dans les airs. Cette expansion verticale a donné à la ville son titre de cité des tours.

La silhouette impressionnante de la cité résulte du mariage d'une profusion de styles et de concepts architecturaux. De ses fondations les plus profondes à ses flèches les plus hautes, Sharn présente à tous les regards les strates successives de l'histoire du continent. Pour la plus grande partie, la base de la cité est constituée d'une lourde architecture gobelinoïde dont les maçonneries oppressantes remontent à un temps où les humains n'existaient pas encore sur le continent. Par-dessus ces antiques fondations, les périodes de la civilisation humaine s'empilent les unes sur les autres de plus en plus haut alors que la cité s'étire vers les nuages.

La cité des tours peut être aussi impressionnante qu'intimidante. Les mêmes gratte-ciel de pierre peuvent plonger une personne dans une euphorie d'excitation alors qu'une autre se mettra à pleurer devant leur taille, leur masse et leur impossible hauteur. Mais quelles que soient les émotions suscitées par la cité, elle reste une ruche bourdonnante d'activité à toute heure du jour et de la nuit. Sharn attire des visiteurs et des aventuriers du monde entier, non seulement parce qu'on peut y goûter à un étourdissant assortiment de merveilles culturelles, culinaires et marchandes mais aussi parce qu'elle est la porte des routes qui mènent au Xen'drik. C'est un foyer d'activité aussi connu pour ses merveilles que pour son taux de criminalité, les proportions étonnantes qu'y prend la corruption ou son atmosphère réellement excitante.

Sharn s'élève au sommet des falaises qui surplombent la Garde, une large baie située à l'embouchure de la Dague. Cet épaulement de roche inhospitalier ne laissa qu'une seule direction d'expansion à la cité : vers le haut. Les ports implantés à la base des falaises permettent le chargement et le déchargement du fret et des passagers amenés par les vaisseaux maritimes, puis on hisse les marchandises et les voyageurs au travers du quartier du Versant, le long des falaises, au moyen d'énormes élévateurs actionnés par un système de cordes et de poulies. Ce faubourg ouvrier est construit dans et contre la paroi abrupte des falaises qui surplombent le fleuve et la baie. Au sommet des falaises, la paroi rocheuse fusionne avec les plus anciennes constructions bâties là dans l'antiquité. C'est là que la cité et ses tours époustouflantes prennent vraiment naissance.

Selon la légende, la cité des tours est posée sur un gigantesque lac de lave en fusion. Ceux qui travaillent dans les profondeurs de la métropole, dans un quartier souterrain qu'on appelle les Entrailles, prétendent qu'ils peuvent sentir la chaleur qui remonte des rivières de lave. Mais il en est peu qui soient jamais descendus sous les grandes chaudières et les fonderies des Entrailles à la recherche du lac flamboyant lui-même. Dans les Entrailles, on combine la magie et la chaleur pour permettre aux ouvriers de transformer les minerais et les autres matériaux bruts qui sont nécessaires à la grande machinerie industrielle de Sharn.

Dans les profondeurs, on trouve aussi des ruines très anciennes, un labyrinthe d'égouts, des puits verticaux et des salles oubliées, niveau après niveau, en remontant de plus en plus haut jusqu'à rejoindre les régions habitées. Ces niveaux supérieurs sont constitués de tours qui poussent comme des arbres dans une forêt de pierre et de brique et c'est là que vivent la majorité des habitants de la ville et les visiteurs. Les plus pauvres sont installés tout en bas des tours. Plus on monte plus les résidents sont riches et d'un statut social élevé. Les niveaux du sommet sont dotés de tours à arcs-boutants, de balcons, de ponts et de plates-formes qui dessinent une dentelle de terrain « solide » suspendue en plein ciel. Au-dessus de tout le reste, le quartier du Firmament flotte en suspension ; c'est là que vivent et se divertissent les citoyens les plus fortunés de la ville.

Sharn est installée à l'intérieur d'une zone d'affinité liée au plan de Syranie, le Ciel Azur. L'effet principal de la zone est de renforcer les effets des sorts et des objets magiques qui permettent la lévitation et le vol. En dehors de cette zone, la plupart de ces objets perdent de leur puissance ou ne fonctionnent tout simplement plus du tout. Sans elle, les immenses tours et les flèches vertigineuses de la cité s'écrouleraient, ses systèmes de transport se disloqueraient et le quartier du Firmament plongerait vers le sol.

Les aérodiligences transportent leurs passagers en circulant lentement d'une tour à l'autre. Parmi les autres moyens de se déplacer à l'intérieur de la cité, il y a la marche (on peut pratiquement atteindre n'importe quelle tour grâce aux nombreux ponts qui relient les plates-formes et les passages piétonniers à différents niveaux), et les ascenseurs qui montent, descendent et voyagent latéralement le long de câbles de lumière magique. On peut également utiliser des animaux mage-sang, dressés pour transporter des passagers dans les limites de la cité.

Un dicton populaire des rues suspendues de Sharn dit que : « Tout ce qui s'achète se trouve ici. ». Les abondants magasins et kiosques sont généralement rassemblés dans des quartiers dédiés, tandis que les marchés en plein air (appelés « bazars ») et de grands centres commerçants (appelés « comptoirs marchands », souvent à étages multiples) sont installés dans de nombreuses tours et groupes d'immeubles. Il existe des échoppes en saillie, accrochées aux murs ou aux ponts, qui ne sont rien de plus que des cabanes précaires faites de planches hâtivement assemblées ou construites autour d'une fissure dans la pierre. D'autres établissements sont installés dans des endroits de premier ordre, spécialement réservés à cet usage et loués aux propriétaires des tours. Les comptoirs marchands sont les plus sophistiqués des bazars et on peut y trouver des boutiques qui vendent toutes sortes de marchandises, installées à côté et au-dessus les unes des autres, dans un espace évidé à l'intérieur d'une tour ou dans une maison à plusieurs étages. En plus de ces entreprises plus ou moins légitimes, Sharn se targue de posséder un marché noir très florissant où l'on peut échanger absolument tout ce que l'on désire, depuis les fruits et les animaux exotiques jusqu'aux composantes de sorts illégales et aux objets volés. Les autorités de la ville font de leur mieux pour restreindre cette activité, ne serait-ce que pour pouvoir collecter les impôts correspondants, mais la loi de l'offre et de la demande est telle qu'un contrôle total est impossible. Ceci a

fait naître un autre dicton populaire : « Si quelqu'un en veut, quelqu'un le vend à Sharn. »

L'université Morgrave, avec ses murailles de verre et sa façon désordonnée d'aborder les recherches et le savoir, a été fondée à Sharn et son campus principal se trouve toujours dans la cité des tours. Cet institut « d'études, de chasse aux reliques et de pillage de tombes », comme l'appellent les administrateurs de l'université Wynarn, qui se veut plus respectable, est une mine d'opportunités pour des aventuriers débutants dans le métier, car il n'est pas difficile d'obtenir une lettre de cachet de Morgrave pour s'en aller explorer des sites anciens. L'université peut également accepter de commanditer ou de financer une compagnie d'aventuriers particulièrement compétents.

Le Guet fait appliquer le Code juridique du Galifar dans Sharn tout entière, mais dans la pratique il est plus courant de rencontrer un représentant de la loi dans les niveaux élevés que dans les bas-fonds de la cité. Les agents de la maréchaussée patrouillent régulièrement le long des ponts, des plates-formes et des passages piétonniers supérieurs et ne s'aventurent dans les niveaux inférieurs que si la nécessité ou la circonspection l'exigent. Il y a des tours du Guet dans tous les quartiers, bien qu'il n'y ait pas tout à fait assez d'agents pour protéger et servir efficacement toute la population de Sharn. Bien à contrecœur, le Guet fait donc appel aux agents de la Citadelle royale (qui sont toujours présents dans la cité) lorsqu'un incident leur paraît trop difficile à gérer. Mais le plus souvent le Guet embauche des aventuriers lorsqu'il a besoin d'adjoints supplémentaires pour quelque temps.

Un grand nombre des marchands et des marins qui vivent à Sharn ou y travaillent apprennent les rudiments de la langue des sahuagins, à cause des colonies de cette race aquatique qui sont installées au-delà du détroit de Shargon. La plupart de ces colonies restent hostiles aux voyageurs, mais certaines ont pris l'habitude de commercer et de louer leurs services comme guides à ceux qui traversent le passage des Crocs de Shargon pour se rendre au Xen'drik. Le fait de parler leur langue est un plus lors des tractations avec ces tribus, que les guides parlent ou non le commun.

Le crime prospère à Sharn. Tout est toujours une question d'emplacement et la cité représente un carrefour idéal à la fois pour le commerce légal et pour les trafics illicites. En vérité, certains barons du crime dirigent des affaires d'envergure, tout à fait régulières et respectées, qui servent de couvertures à leurs activités illégales. Quelques-uns d'entre eux jouissent aussi des privilèges attachés à un statut social élevé et font même don d'une partie de leur fortune à des institutions caritatives et des œuvres de bienfaisance de toutes sortes. Si les membres du Guet savent quelque chose de cette double vie (de nombreuses personnes pensent qu'il ne saurait en être autrement), ceux-ci se contentent de feindre de croire que le bien que font ces personnages l'emporte sur le mal.

À part lors d'une pitoyable attaque venue de la mer qui réussit à peine à érafler les falaises qui s'élèvent de la baie, la Dernière Guerre n'est jamais arrivée jusqu'à Sharn – du moins, pas sous forme d'armées en marche et de forces d'occupation. La cité des tours a tout de même dû lutter contre les espions, les saboteurs, les terroristes et des vagues successives de réfugiés pendant les années sanglantes du conflit. Peut-être que le pire des événements qui se déroulèrent pendant ces années eut lieu en 918 C.R., lorsque des saboteurs inconnus (personne n'a jamais revendiqué cet acte) réussirent à provoquer la chute de la tour du Miroir et tuèrent des milliers de personnes.

Première Tour (lieu-dit, 64 habitants). À première vue, Première Tour ne paraît pas mériter une mention si on la compare à des centres immenses comme Sharn ou Wroat. Si l'on jugeait un lieu sur le seul critère du nombre de gens qui l'habitent, cet endroit n'apparaîtrait peut-être même pas sur les cartes bréiennes. Mais c'est la porte de Sharn pour les gens qui viennent des régions nordiques. Première Tour est donc connue à cause du nombre de voyageurs qui traversent régulièrement ses humbles alentours.

Le lieu-dit s'est développé autour d'une simple tour de pierre d'à peu près dix mètres de haut qui, selon la légende, fut la première tour construite dans la région de Sharn. Les habitants de Première Tour sont convaincus que, bien longtemps avant que les immenses édifices de Sharn ne se lancent à l'assaut du ciel, les pierres de leur antique beffroi furent posées les unes sur les autres. Les historiens mettent cette légende en doute, car la tour et l'auberge délabrée qui a été construite autour d'elle sont clairement beaucoup moins anciennes que les fondations gobelinoïdes séculaires sur lesquelles Sharn s'est édifiée. Les gens de Première Tour hochent la tête, sourient poliment et laissent les érudits à leurs illusions, car ils savent bien, eux, qu'ils vivent dans un endroit historique et important.

Indépendamment de l'exactitude de l'histoire de cet endroit, Première Tour est d'une importance primordiale dans le déroulement de la vie autour de Sharn. Tous ceux qui se rendent à Sharn ou qui en partent par les terres ne peuvent emprunter qu'un seul itinéraire, que ce soit à pied, à cheval ou comme passagers d'une caravane ou d'un fulgurant. Cet itinéraire coupe à travers les pics et les falaises sur lesquels Sharn est édifiée, pique au nord et traverse le village de Première Tour. Que vous quittiez Sharn ou que vous y alliez, si vous passez par les terres vous devez traverser Première Tour.

Tous les résidents de Première Tour gagnent leur vie en pourvoyant aux besoins des voyageurs qui passent par le village. L'auberge en emploie une bonne partie, car tous les voyageurs ont besoin de boire, de manger, de se reposer et d'un endroit où

Débuter une campagne à Sharn

La Brélande, du fait de sa nature et de son ambiance cosmopolite, fait un décor idéal pour démarrer votre première campagne d'Éberron. Il se passe des quantités de choses à l'intérieur de ses frontières. On a toutes les chances de pouvoir y rencontrer des personnes de toutes les races et de toutes les nationalités. Et les aventuriers peuvent tirer parti des libertés et de l'autonomie inhérentes au système politique et à la loi de Brélande.

Sharn, en particulier, fait un formidable point de départ et une excellente base d'opérations pour des aventuriers. Si l'aventure ne vient pas à eux (et pourtant tous les chemins mènent à Sharn), ils y trouveront tous les moyens de transport pour aller à l'aventure (car tous les chemins partent aussi de Sharn). Dans la cité des tours, des aventuriers peuvent trouver du travail, des commanditaires, des fournitures et toutes sortes de pistes et de rumeurs. En outre, c'est un endroit vraiment fascinant pour mettre en scène des histoires et des aventures.

séjourner en attendant la prochaine caravane en partance ou le temps de faire examiner leurs papiers et de recevoir l'autorisation d'entrer dans la cité des tours.

La gare de fulgurants, le relais des caravanes, une épicerie de village et le poste de contrôle de la couronne composent le reste du village, avec la poignée de maisons où demeurent les villageois. Les employés royaux qui sont assignés au poste de contrôle examinent les papiers d'identité et les documents de voyage de toute personne désirant se rendre à Sharn. Il y a une petite garnison, stationnée au poste de contrôle, qui est chargée de maintenir l'ordre à Première Tour et de repousser les bandits et les maraudeurs qui se glissent quelquefois hors de la Forêt Royale.

Wroat (métropole, 80 870 habitants). Wroat est la seconde plus grande ville de Brélande ; elle est également la capitale du pays et un important centre d'échanges et de commerce. Sa population n'est pas aussi dense que celle de Sharn et elle n'est pas aussi impressionnante, néanmoins elle tient honorablement sa place parmi les grandes cités du Khorvaire. Wroat s'étend sur les deux rives de la rivière Hurlante, à sa jonction avec la Dague. Deux très grands temples – l'un dédié à l'Ost souverain et l'autre à la Flamme d'Argent – dominent la rue de la Dévotion. Il y a d'autres édifices imposants à Wroat, comme le château de la Lame brisée, le Parlement, la Citadelle, le campus de l'université Morgrave et le musée Galifar.

En tant que capitale de la nation, Wroat est un lieu favorable aux activités politiques. Les membres de l'aristocratie et les membres élus du parlement y passent beaucoup de temps, à débattre des questions du jour et à assurer le bon fonctionnement des rouages du gouvernement. Des diplomates venus du monde entier y ont des logements et des légations dans le quartier des ambassades. La couronne gouverne depuis le château de la Lame brisée, où le roi Boranel vit avec sa famille et où il travaille pendant une bonne partie de l'année. Les chefs des organismes royaux travaillent également à Wroat, où ils peuvent être à la fois proches du roi et des personnages importants du parlement.

La cour de Boranel se déplace avec le roi, mais c'est ici, dans la capitale, qu'elle déploie toute sa grandeur et sa majesté. La cour conserve la plupart des anciennes traditions du Galifar, conduit les affaires qui la concernent, prépare les réjouissances et les divertissements et s'occupe du service du roi et de la couronne d'une façon générale. La cour bréienne est universellement connue pour ses fêtes somptueuses tout autant que pour le traitement juste et équitable qu'elle dispense à ses sujets.

Vathironde (ville importante, 3 100 habitants). La ville de Vathironde, située sur la rive sud de la Brée, sert de poste de surveillance et de centre de négoce. Elle fait face à la nation du Thrane, de l'autre côté de la frontière, tout près de la ligne qui séparait autrefois la Brélande et le Cyre. S'il y a un endroit de la Brélande qui a souffert plus qu'il ne le méritait durant la Dernière Guerre, c'est bien Vathironde. La ville n'a cessé de lutter contre le Thrane et le Cyre à différentes périodes de la guerre et a même résisté à des attaques de pillards venus du Karrnath par la rivière à une ou deux reprises pendant le siècle qu'a duré le conflit. De nos jours, elle essaie de tempérer sa haine pour le Thrane et se donne beaucoup de mal pour honorer le traité de Fort-Trône. Elle garde un œil sur le nord mais elle surveille également les terres du Deuil. Des horreurs sans nom venues de l'est ont commencé à se faufiler à l'intérieur de la Brélande à un rythme alarmant. Les patrouilles frontalières de Vathironde essaient de les en empêcher ou de donner l'alarme lorsqu'une chose qu'elles ne peuvent affronter surgit des brumes gris funeste qui semblent marquer la fin de la Brélande et le début des terres du Deuil.

La Brée est le principal moyen de transport permettant d'entrer dans Vathironde et d'en sortir, bien qu'il existe une route commerciale Orienne qui relie la ville à Starilaskur, vers l'ouest. Le tronçon est de cette route continue vers les terres du Deuil et disparaît dans les brumes comme si elle voulait mettre les voyageurs au défi de visiter les ruines et les épaves du Cyre. Bien que la brume ne se soit pas rapprochée depuis l'apparition des terres du Deuil, la proximité de la nation morte hante les habitants de Vathironde. La ville a perdu plus d'un quart de sa population à cause de maladies, de monstruosités qui viennent tout saccager ou parce que les gens se sont enfuis ailleurs dans le royaume vers des régions moins dangereuses et moins désolées. Depuis l'anéantissement du Cyre et l'apparition des terres du Deuil la population de Vathironde, qui comptait plus de quatre mille âmes, a diminué jusqu'à son niveau actuel qui se situe aux alentours de trois mille personnes. Le roi Boranel voit cette évolution comme une tendance qu'il doit s'efforcer d'inverser avant que cet emplacement stratégique ne se transforme en ville fantôme.

Nouveau Cyre (ville importante, 4 200 habitants). Ce qui était initialement un village de réfugiés à la suite de la destruction du Cyre s'est rapidement transformé en une grande ville de plus de quatre mille habitants. Le désastre qui a détruit la nation qui se trouvait à l'est de la Brélande a annihilé la majeure partie de la population cyréenne, mais ceux qui vivaient près de la frontière ouest ont eu le temps de s'enfuir dans la campagne bréienne avant d'être atteints par l'étrange mur de brume gris funeste, qui finit par s'arrêter à quelques kilomètres à l'est de Vathironde et de Kennrun. Le roi Boranel prit les réfugiés en pitié et fit installer les camps qui se sont transformés en village puis en ville.

Aujourd'hui, Nouveau Cyre est établi sur une route commerciale au sud-est de Starilaskur, au milieu des fermes de l'est de la Brélande. Le prince de la cité, Oargev ir'Wynarn (LN, humain (m), noble 3/guerrier 1) est le dernier fils de la famille régnante du Cyre. Il était ambassadeur en Brélande au moment où le mystérieux désastre a frappé sa nation et il est devenu depuis le chef officieux des réfugiés cyréens. Il espère pouvoir rassembler un jour tous les enfants sans foyer du Cyre dans son refuge de Brélande. Son autre grand désir est de découvrir la vérité qui se cache derrière la destruction de son pays et de ses compatriotes et de se venger des coupables. Jusqu'à ce jour, il accepte de bonne grâce l'hospitalité de la Brélande (même si les Bréiens lui ont donné des terres dont personne ne voulait au milieu de nulle part) et il s'efforce de restaurer l'honneur et la confiance en eux-mêmes de ses sujets. Il occupe la fonction de maire de Nouveau Cyre, tout en jouant le rôle d'un roi en exil.

Les citoyens de Nouveau Cyre travaillent comme fermiers tandis que leur prince établit des plans pour la future gloire de la couronne cyréenne. Le prince Oargev est toujours preneur pour des nouvelles ou des informations ramenées par des gens suffisamment braves ou idiots pour s'aventurer dans les terres du Deuil. On sait qu'il a quelquefois financé des expéditions dans les pauvres vestiges désolés de ce qui fut un jour sa fière patrie, dans l'espoir de découvrir un indice ou une piste qui puisse l'éclairer sur la cause de la destruction du Cyre. Oargev travaille à améliorer le sort de ses sujets et rêve de reconstruire le Cyre – peut-être dans les terres du Deuil si on peut les rendre à leur état d'origine, ou complètement ailleurs.

Argonth (petite ville, 1 600 habitants). Autrefois, les forges herculéennes de Sharn fabriquaient à la chaîne quantité d'armes de guerre nouvelles et étonnantes. Grâce à la collaboration des fabricants Cannith et d'autres artisans magiciens, les grandes forges produisaient toutes sortes de forgeliers, de puissants véhicules et d'étonnantes cités mobiles. De ces dernières, il ne reste que deux exemplaires encore en fonctionnement de nos jours. La plus célèbre est Argonth, la forteresse ambulante.

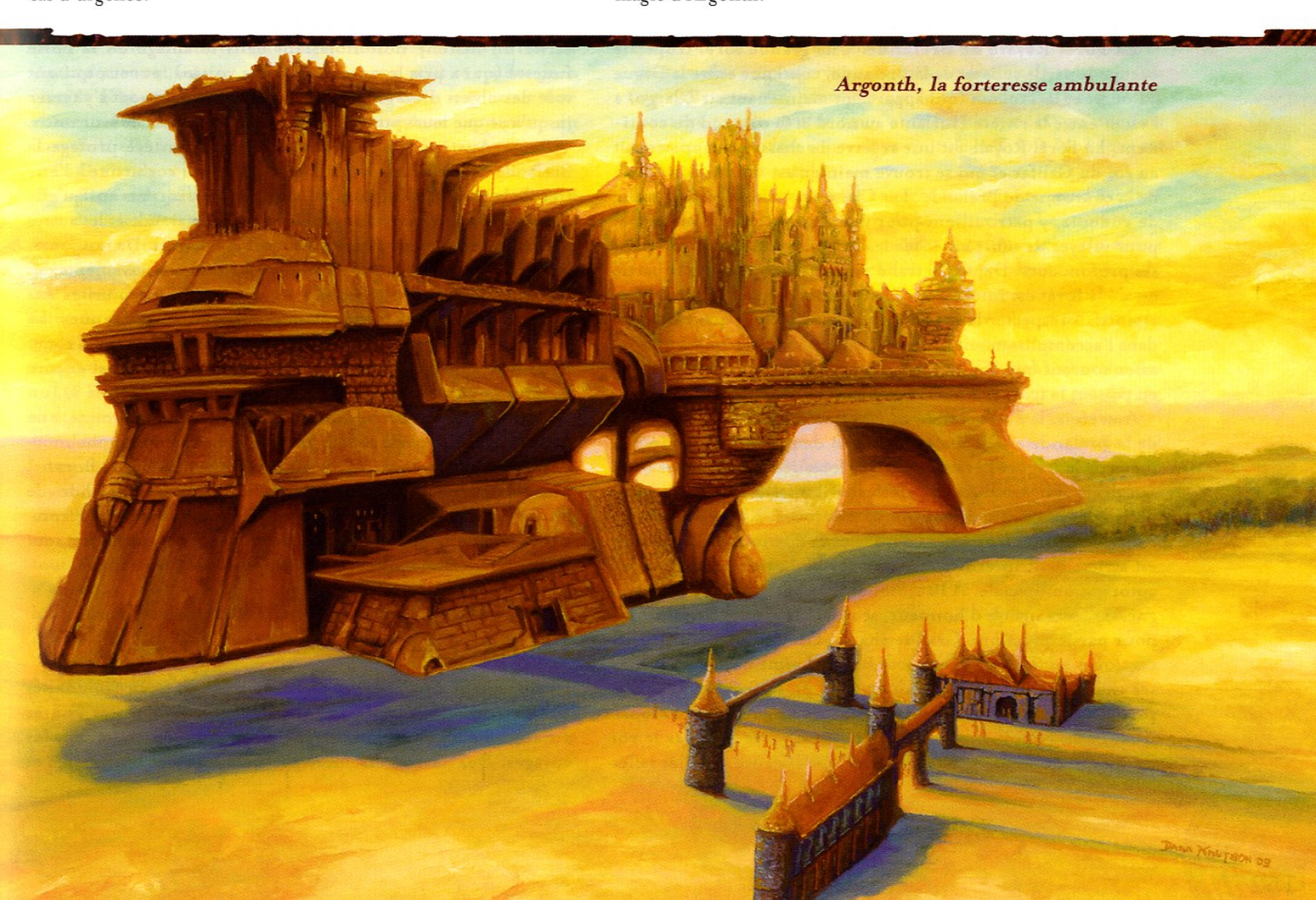
Argonth est une structure massive dont l'aspect tient à la fois de la forteresse, de la falaise et de la cité. Elle flotte en suspension au-dessus du sol et se déplace lentement de lieu en lieu. Un jour, on pourra la voir sur la berge du lac Argenté et le lendemain elle aura glissé le long de la frontière du Droâm. Cette cité flottante fut conçue comme une forteresse ambulante pour aider à la défense de la Brélande pendant la Dernière Guerre. De nos jours, elle est utilisée pour la surveillance frontalière et navigue tout autour des frontières bréiennes, allant du nord à l'est puis au sud et retour, en décrivant une trajectoire lente mais régulière le long des lignes qui séparent la Brélande du Droâm, des confins d'Eldyn, de l'Aundair, du Thrane, des terres du Deuil et du Dargûn.

Le capitaine d'Argonth se nomme Alain ir'Ranek (LB, humain (m), paladin 4). Il commande les troupes et le personnel d'entretien qui composent l'ensemble des citoyens d'Argonth. La forteresse ambulante se déplace régulièrement au rythme de trois kilomètres à l'heure le long de son itinéraire de patrouille mais, si le besoin s'en fait sentir, elle peut augmenter sa vitesse jusqu'à seize kilomètres à l'heure. Une telle accélération demande une grosse dépense d'énergie et met les ressources de la forteresse à rude épreuve ; on ne l'utilise donc que dans les cas d'urgence.

Les citoyens d'Argonth sont tous membres de l'armée bréienne et la ville est soumise au protocole militaire. Dans le passé, elle a été utilisée comme base d'opérations lors d'engagements avec l'ennemi, comme centre de support pour certains châteaux ou comme plate-forme d'attaque lorsque des troupes bréiennes faisaient des incursions en territoire ennemi. Actuellement, son rôle est d'effectuer des patrouilles et de protéger la Brélande des pillards, des maraudeurs et de la menace potentielle d'armées hostiles venues des nations voisines. Elle passe également beaucoup de temps sur la frontière avec les terres du Deuil, où elle utilise son potentiel d'attaque et de défense contre les créatures qui surgissent des brumes.

Toutes les deux ou trois semaines, Argonth s'arrête pour se ravitailler. Lorsque cela se produit, un marché s'installe autour de la ville et les citoyens des environs peuvent venir commercer et échanger des nouvelles avec les soldats qui vivent dans la forteresse ambulante. Les visiteurs sont rarement autorisés à pénétrer à l'intérieur d'Argonth, aussi pour les civils qui veulent entretenir des relations avec les soldats la meilleure chose à faire est de les rencontrer lors d'un marché ou d'une fête.

Argonth est devenue le foyer d'un certain nombre de vétérans forgeliers qui ont voué leur épée à la défense de la couronne bréienne. Deux des forgeliers les plus influents sont la Grosse Bara (LN, forgelier (personnalité féminine), rôdeur 3), qui commande une compagnie d'éclaireurs nommée les Broyeurs de Bara et Finias Labaguette (LN, forgelier (personnalité masculine), magicien 2), qui n'a jamais combattu pendant la Dernière Guerre mais qui, au lieu de cela, s'est découvert une fascination pour les arts profanes. Actuellement, Finias étudie sous la tutelle d'Yra ir'Jalon (LN, humain (f), magicien 9), la maîtresse de la magie d'Argonth.



Argonth, la forteresse ambulante

SITES IMPORTANTS

La Brélande, qui est l'une des Cinq Nations originelles fondées par les colons humains du Khorvaire, entra dans le royaume du Galifar quand le souverain légendaire décida de créer un empire unifié. En plus des glorieuses tours de Sharn et des stupéfiantes réalisations de Galifar et de ses héritiers, la Brélande possède un certain nombre de sites qui datent des empires gobelinoïdes de l'antiquité et même d'avant. Elle possède également quelques merveilles naturelles qui valent la peine d'être mentionnées.

La Couronne du Dragon. En plein centre du terroir agricole de Brélande, on peut voir un anneau de pierres levées qui se dressent sur le sol. L'anneau est constitué de dix monolithes faisant chacun plus de cinq mètres de haut, posés légèrement de travers, en cercle autour d'une parcelle de terrain inégal faisant environ dix mètres de diamètre. Ce cercle de pierres ressemble à une immense couronne de roches irrégulières. Connu partout sous le nom de Couronne du Dragon, cet endroit fait depuis longtemps l'objet de spéculations, de légendes saugrenues et, à l'occasion, de sombres cérémonies. Certaines personnes pensent que la Couronne du Dragon fut érigée par des mains géantes il y a des millénaires.

Il n'y pousse pas grand-chose, que ce soit à l'intérieur du cercle ou dans son voisinage. Certaines nuits, particulièrement lorsqu'une ou plusieurs des lunes sont pleines, les monolithes luisent d'une étrange lumière interne. On dit que, ces nuits là, les monolithes chantent, mais il n'y a pas grand monde qui soit désireux de visiter le site après la tombée de la nuit pour vérifier si cette légende est vraie ou non. On raconte également que des membres de certains cultes y conduisent de ténébreux rituels, particulièrement les membres des diverses sectes qui se consacrent au Dragon Au-Dessous ; à part les carcasses qu'on a occasionnellement pu découvrir au centre de la Couronne, il n'existe aucune preuve de telles activités.

La Forêt Royale de Brélande. Une grande forêt tropicale occupe la partie sud-est de la Brélande, contenue entre la Dague à l'ouest et la Trolane (qui appartient maintenant au Zilargo) à l'est et entre la rivière Hurlante au nord et la côte sud du continent. La Forêt Royale est une réserve de chasse qui appartenait au roi du Galifar et qui se trouve maintenant sous la protection de la couronne de Brélande. Les Chevaliers sylvestres, une unité de rôdeurs, y patrouillent pour débusquer les braconniers et pour essayer de tenir en échec les brigands qui se cachent dans ses profondeurs. Depuis le traité de Fort-Trône, toute la partie est de la forêt est intégrée au Zilargo ; les rôdeurs bréiens, très attentifs à respecter la frontière, ne la traversent que rarement dans l'accomplissement de leurs devoirs. En conséquence, il est assez courant que des bandes de brigands réussissent à s'enfuir en passant la frontière pour échapper aux rôdeurs.

Autrefois, la Forêt Royale couvrait entièrement la moitié sud de la Brélande et elle était séparée en deux par le cours impétueux de la Dague. Les exploitations forestières et agricoles l'ont fait diminuer au cours des siècles et il a fallu un décret royal pour conserver ce qui en reste de nos jours. Elle abrite toutes sortes de plantes tropicales, d'insectes et d'animaux. La chasse y est strictement interdite, excepté sur invitation royale ou par autorisation spéciale. À l'automne, le roi et sa cour, accompagnés de leurs invités d'honneur, se rendent dans la Forêt Royale pour participer à une Grande chasse. On y court des animaux exotiques en tout genre et le roi Boranel aime beaucoup laisser ses tigres de chasse gambader en tête de la troupe. Il arrive parfois que les chasseurs tuent un animal sanguinaire ou monstrueux (un grand gorille monstrueux empaillé, tué par le roi Boranel durant la Grande chasse de 966, décore une des salles du château de la Lame brisée) mais la plupart du temps ils ne ramènent qu'un assortiment d'oiseaux, de lézards et de mammifères exotiques mais ordinaires.

Les Fils de la Jungle, une bande de canailles assoiffées de sang, se cachent dans la Forêt Royale. Les estimations de leur effectif sont très variable, depuis une douzaine d'individus jusqu'à une centaine de brigands, avec une parodie de cour comprenant des mendiants, des catins et d'autres parasites. Le chef des Fils de la Jungle est un hors-la-loi surnommé la Vipère arboricole (CM, demi-orque (m), rôdeur 1/roublard 2). Cette bande s'attaque périodiquement aux lieux-dits, aux hameaux et aux plantations qui se trouvent à l'orée de la forêt et elle tend parfois des embuscades aux caravanes et aux voyageurs qui la traversent. Les Chevaliers sylvestres ont plus d'une fois eu maille à partir avec les Fils de la Jungle mais ils n'ont jamais réussi à capturer leur chef ou à mettre fin à leur maraudage.

La Fosse funeste. Il s'agit d'une terrifiante fissure dans la terre, qui semble descendre au plus profond des noirs abysses de Khyber lui-même. On trouve ce gouffre immense dans une vallée reculée, au cœur de la chaîne de montagnes des Pointes noires et l'on peut voir s'en élever les vapeurs toxiques qui émanent des profondeurs de ce trou béant. Des bruits effrayants accompagnent ces vapeurs viciées, comme si les entrailles de la terre elles-mêmes se tordaient dans les tourments de la douleur. Certains ont essayé de descendre dans les profondeurs de Khyber par la Fosse funeste, mais les parois à pic sont traîtresses et il paraît que des créatures très dangereuses habitent les grottes qui criblent les murs de la fosse.

Un petit village s'est établi tout près de la Fosse funeste. C'est un endroit morne et désolé, dont l'atmosphère distille un désespoir aussi lourd et toxique que les vapeurs qui remontent de la fissure. Ici, toute une population de voleurs, de meurtriers et de déserteurs s'est rassemblée pour y vivre et s'y cacher. Il existe un marché noir florissant dans le village de la Fosse funeste (qui a pris le nom du gouffre voisin), et ceux qui ont volé des objets d'un grand pouvoir viennent souvent s'y terrer jusqu'à ce que leurs poursuivants se désintéressent de leur cas.

Porte-Austère. La forteresse de Porte-Austère protège la Brélande des envahisseurs du Dargûn. Elle est construite à l'entrée de la passe de Margûl et cela fait plus de six cents ans qu'elle défend la nation contre les gobelinoïdes en maraude et les autres périls qui se tapissent dans les monts Brise-Lames. De nos jours, la milice assignée à Porte-Austère surveille les mouvements des bandes guerrières du Dargûn et doit parfois repousser ces mêmes bandes dans les montagnes d'où elles sont venues. La fréquence de ces incursions, en dépit du traité de Fort-Trône, démontre à quel point le gouvernement du Dargûn est encore fragile. Le capitaine Toris (LN, changelin (f), guerrier 3), un vétéran de la Dernière Guerre, s'est distingué comme une combattante de gobelins hors pair. Sa haine pour les gobelinoïdes a tendance à obscurcir son jugement mais le roi Boranel peut dormir sur ses deux oreilles avec Toris aux commandes de Porte-Austère. La milice conserve également un œil sur la frontière avec le Zilargo, mais les relations avec la nation gnome sont si bonnes qu'elles rendent la vigilance inutile à cet endroit.

PARTIR À L'AVENTURE EN BRÉLANDE

La vie est sans danger et relativement paisible en Brélande. Les routes commerciales, les routes caravanières et les routes royales quadrillent la campagne et facilitent grandement les voyages. Des navires circulent sur les fleuves et les rivières et

relient les ports bréiens à de nombreux ports du Khorvaire. Un réseau étendu de *pierres conductrices* destinées aux fulgurants relie la nation à l'Aundair, au Thrane et au Zilargo et à certains royaumes encore plus lointains depuis ces destinations. On peut trouver des docks aériens réservés aux aéronefs au centre de la plupart des centres urbains importants, notamment à Sharn et à Wroat, ce qui permet d'utiliser aussi ce moyen de transport.

Les cités et les régions où se trouvent des fermes sont généralement sans danger, mais il existe des endroits où l'on risque sa vie. Les environs des Pointes noires, par exemple, attirent fréquemment les monstres et les bandes de créatures maléfiques qui se dissimulent dans les montagnes et frappent lorsque l'occasion se présente. Des cohortes de monstres en guerre peuvent surgir du Droâm sans prévenir – si la Dernière Guerre persiste quelque part, c'est là, le long de la frontière entre le Droâm et la Brélande. Les terres du Deuil recrachent parfois une horreur ou une autre qui surgit de l'épaisseur des brumes gris funeste ; et les pirates venus des mers du sud frappent régulièrement.

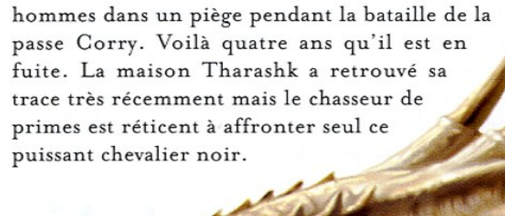
De nombreux aventuriers démarrent leur carrière à Sharn, la cité des tours. Cet endroit fourmille de dangers, d'opportunités et d'aventures potentielles, ce qui en fait un pôle d'attraction naturel pour tous ceux qui cherchent à gagner leur vie grâce à leur épée, à leur magie et à leurs compétences naturelles. Les niveaux supérieurs de la cité connaissent les mêmes difficultés que n'importe quelle métropole ; en revanche les niveaux inférieurs, constitués en majorité de bâtiments qui servent de repaire à tous les criminels, se métamorphosent rapidement en dédales infestés de monstres. C'est ainsi que certains aventuriers n'ont aucunement besoin de quitter la cité des tours pour mener des carrières bien remplies et garnir leurs coffres. Sharn offre également tout un assortiment de moyens pour se rendre dans le reste du monde. Depuis ses ports, ses docks aériens et ses gares de fulgurants, on peut se rendre dans tout le Khorvaire et bien au-delà. En vérité, s'il existe une route toute tracée pour rallier le mystérieux continent du Xen'drik, elle commence à Sharn.

La Brélande utilise le Code juridique du Galifar et on trouve des officiers de justice dans tous les hameaux et les villages, ainsi que dans les cités. De plus, les membres de la Citadelle et les magistrats itinérants appliquent la loi comme il convient, de même que les tribunaux militaires qui siègent dans les forteresses ambulantes de Brélande. À Sharn, on accorde une certaine latitude aux aventuriers en ce qui concerne le respect de la loi, mais ceux qui exagèrent peuvent s'attendre à passer quelque temps dans l'une des prisons locales ou royales.

Les Bréiens aiment la liberté et l'indépendance. Ils sont tolérants, accueillants, volontiers amicaux et obligeants. Ils sont bien disposés envers les personnes d'origine aundairienne ou zilargue et ils se sentent des obligations vis-à-vis des réfugiés du Cyre. Ils sont plutôt ambivalents en ce qui concerne les citoyens du Thrane, mais de nombreux Bréiens ressentent toujours des sentiments de colère et de peur à l'égard des Karrnathiens. Pour tout ce qui vient du Droâm, les Bréiens ont tendance à frapper d'abord et à poser les questions ensuite. Mais même ainsi, un humanoïde monstrueux solitaire peut arriver à se faire accepter à Sharn, tant qu'il ne cause pas d'ennuis.

IDÉES D'AVENTURES

- Une des membres de la Citadelle, à l'article de la mort et sans espoir d'être sauvée, ordonne aux aventuriers de terminer la mission qui lui a été confiée par le roi.
- Un officier de police de Sharn donne mandat à un groupe d'aventuriers et leur confie une enquête sur le meurtre d'un important citoyen de la cité des tours.
- Alors qu'ils étaient en train d'agrandir la tour Quatorze, un groupe d'ouvriers a découvert une série de chambres très anciennes profondément enfouies au cœur de l'édifice. On loue les services d'un groupe d'aventuriers pour aller les explorer et faire un rapport sur ce qu'ils y auront trouvé.
- Un représentant de l'université Morgrave cherche des aventuriers solides pour entreprendre une mission au Xen'drik. Il leur confie une lettre d'introduction pour son contact à Cap-Tempête. Ce contact leur confiera une carte qui leur permettra de retrouver un trésor recelant des reliques très anciennes.
- Le prince de Nouveau Cyre fait annoncer qu'il recherche des aventuriers courageux disposés à s'introduire dans les terres du Deuil pour une mission de la plus haute importance pour les exilés cyréens. Des rumeurs venues de l'est laissent penser que le palais royal du Cyre a résisté à la dévastation de la nation et le prince a besoin d'aventuriers dignes de confiance pour vérifier l'authenticité de ces rumeurs. Si une partie du palais royal existait encore, le prince désire que les aventuriers s'introduisent dans les cryptes du palais pour en ramener la couronne cyréenne.
- Des pirates opèrent dans la Garde et perturbent le commerce et le transport des voyageurs aux alentours de Sharn. La Marine Royale a besoin d'aide pour les débusquer et mettre fin à leurs attaques. On recherche des aventuriers pour une mission courte mais lucrative.
- La maison Vadalis désire se procurer des graines de pommegriffons, un fruit tropical très rare qui pousse dans un petit bosquet au cœur de la Forêt Royale. Voici les raisons pour lesquelles cette mission pourrait se révéler plus difficile que prévu : les Chevaliers sylvestres ne permettent à personne de pénétrer dans la forêt sans autorisation ; du fait des problèmes de plus en plus critiques posés par les Fils de la Jungle, on ne délivre aucun permis pour le moment ; le bosquet est protégé par un druide fou ; et le fruit ne mûrit qu'une fois tous les dix ans, au cours de la nuit de la Triple lune (qui est bien sûr imminente).
- La maison Orienne désire engager un petit groupe d'aventuriers pour accompagner l'un de ses courriers. Le courrier est supposé aller chercher un paquet chez un baron du crime halfelin qui opère à Sharn et doit livrer ce paquet à l'agent du halfelin à la Fournaise de Galeth. Les aventuriers sont là pour protéger le courrier et son paquet, car plus d'un rival du halfelin désire l'empêcher d'arriver à destination.
- Un chasseur de primes de la maison Tharashk cherche des mercenaires pour l'aider à localiser et capturer un déserteur bréien qu'il a réussi à pister jusqu'à la Fosse funeste. Le capitaine Desro, qui fut paladin en son temps, est devenu chevalier noir après avoir conduit ses hommes dans un piège pendant la bataille de la passe Corry. Voilà quatre ans qu'il est en fuite. La maison Tharashk a retrouvé sa trace très récemment mais le chasseur de primes est réticent à affronter seul ce puissant chevalier noir.



Les confins d'Eldyn

Capitale : Cœurvert
Population : 500 000 (humains 45%, demi-elfes 16%, férals 16%, gnomes 7%, halfelins 7%, orques 3%, elfes 3%, autres races 3%)
Exportations : produits agricoles et d'élevage
Langues : commun, gnome, halfelin, elfe, orque

Les confins d'Eldyn couvrent la portion nord-ouest du Khorvaire, jusqu'aux monts Ténébreux. Dans l'est des confins on trouve des plaines fertiles et des collines verdoyantes mais la plus grande partie de la nation est couverte de forêts denses. Ces forêts abritent quelques-uns des arbres les plus anciens du continent, si vieux qu'ils ont survécu à l'essor et à la décadence des empires et qu'ils ont assisté à l'arrivée des humains sur les rivages du Khorvaire. Les forces de la magie imprègnent ces forêts où d'étranges créatures et des fées malicieuses vagabondent librement au travers des halliers. De nombreux dangers sont aussi embusqués au plus profond des bois et les humanoïdes qui en ont fait leur foyer n'apprécient pas toujours d'y voir arriver des visiteurs.

Le cœur des forêts des confins d'Eldyn est généralement resté aussi sauvage et inaltéré qu'il l'était dans la jeunesse du monde. Pendant l'Âge des Monstres, quand les gobelinoïdes se forgèrent un empire qui couvrait tout le Khorvaire, les confins d'Eldyn étaient le domaine des orques qui souhaitaient vivre en harmonie avec la nature sauvage. Les orques furent terrassés et décimés au cours de la guerre contre les daëlkyrs. À la suite de ce terrible conflit, la forêt fut ensemencée avec les aberrations et les créatures abominables créées par les sinistres modeleurs de chairs.

Des millénaires s'écoulèrent et les humains arrivèrent au Khorvaire. Alors que se formaient les nations qui s'uniraient plus tard pour constituer le Galifar, les confins d'Eldyn furent plus ou moins laissés à l'écart à cause des légendes qui parlaient de « forêts hantées », infestées de monstres et de démons à l'ouest du fleuve Wynarn. Pourtant, au fil des siècles, quelques humains et des membres des autres races communes allèrent peu à peu s'installer dans les confins. Certains y allèrent à la recherche de terres et de perspectives d'avenir. Des chasseurs et des guerriers dévoués à la Flamme d'Argent s'y rendirent pour combattre les créatures magiques maléfiques et finirent par repousser les plus dangereuses d'entre elles au plus profond des forêts. D'autres se sentirent attirés par la forêt, appelés par une force qu'ils étaient incapables de définir. Au cœur de cette forêt séculaire, ceux qui avaient entendu l'appel rencontrèrent le grand druide Oalian, un grand pin *éveillé*, gardien de ces forêts depuis plus de quatre mille ans. À ceux qui avaient répondu à son appel, il enseigna les usages des terres sauvages et les devoirs des anciennes Sentinelles du Seuil. Ses enseignements ont inspiré tous les cultes druidiques qui se sont finalement développés dans les confins.

Les siècles s'écoulèrent encore. La société druidique prit son essor et colonisa toute la forêt qui finit par être connue sous le nom des bois Imposants. Les races nouvelles amenèrent leurs propres coutumes et leurs propres visions du monde dans les confins, naturellement, et les enseignements d'Oalian avaient déjà commencé à diverger de ceux des Sentinelles du Seuil des origines. Au fil du temps, les druides se séparèrent en une douzaine de cultes distincts. Pendant ce temps, la nation de l'Aundair s'était approprié les plaines fertiles qui longent l'orée est de la forêt et des fermiers et des colons s'étaient installés sur les berges de la rivière. En dépit de querelles mineures entre férals et colons, colons et druides mais aussi entre les druides eux-mêmes, la région prospéra.

La Dernière Guerre sonna le glas de l'ordre ancien. Avec l'intensification du conflit, l'Aundair rassembla ses forces pour assurer la protection des terres du centre de la nation et de ses frontières de l'est et laissa les confins d'Eldyn se débrouiller comme ils le pouvaient. Des bandes de brigands menées par leurs chefs à la solde du Karrnath et des principautés de Lhazâr se mirent à harceler les fermes à l'ouest du fleuve Wynarn, en se servant de la forêt comme base et relais de ravitaillement. Au sud, des troupes bréiennes traversèrent le lac Argenté pour aller occuper Sylbaran, Vertedague et Erlaskar. Alors que les choses allaient de mal en pis, une armée de druides et de rôdeurs surgit de la forêt. En 956 C.R., les Protecteurs de la Forêt rallièrent les fermiers et les paysans et, ensemble, ils écrasèrent l'armée des bandits avant que ceux-ci aient eu le temps de réaliser ce qui leur arrivait. Après avoir rétabli l'ordre dans le nord, les Protecteurs se tournèrent vers le sud. En 959 C.R., il réussirent finalement à repousser les forces bréiennes de l'autre côté du lac.

Le peuple, furieux d'avoir été abandonné par la couronne aundairienne, jura fidélité au grand druide, rompit tous ses liens avec les seigneurs d'Aundair et résista à plusieurs tentatives de ceux-ci de reprendre le contrôle de la région. Depuis 958 C.R., le peuple des confins d'Eldyn les considère comme une nation indépendante qui fut finalement reconnue comme telle à la signature du traité de Fort-Trône. Il reste à voir si l'Aundair tentera de récupérer ses anciennes possessions maintenant que la Dernière Guerre est terminée.

COMMERCE ET INDUSTRIES

Les confins d'Eldyn possèdent certaines des terres les plus fertiles du Khorvaire. Guidés par l'antique savoir des druides, les fermiers eldynéens produisent des récoltes abondantes de toutes sortes de produits agricoles – en quantité bien supérieure aux besoins de la population, qui est relativement peu nombreuse. L'agriculture est donc devenue une excellente source de revenus pour la population des confins. La Brélande et le Karrnath, en particulier, utilisent les produits frais des confins pour compléter la production de leurs propres fermes afin d'être à même de nourrir leurs sociétés hautement industrialisées. C'est pour cette raison que ces deux nations ont essayé de prendre pied dans la région et pourraient encore tenter de le faire si les échanges commerciaux ou les efforts de paix échouaient.

En plus de l'agriculture, l'élevage est une industrie majeure dans l'est de la région. La maison Vadalis s'est fixée dans les confins d'Eldyn et elle a travaillé pendant des générations à domestiquer les créatures inhabituelles de ces contrées ; elle a aussi développé des techniques de magiculture destinées à améliorer magiquement des espèces existantes pour obtenir des lignées nouvelles (dites mage-sang), de qualité supérieure. Les montures, les animaux de garde, le bétail de qualité supérieure et les animaux de compagnie exotiques viennent souvent des confins d'Eldyn.

Il y a des bosquets d'ébénite un peu partout dans les confins et les forêts abritent un grand nombre de variétés de plantes et d'animaux exotiques qui possèdent de précieuses vertus alchimiques ou mystiques. Toutefois, les druides ne sont guère favorables à la cueillette des plantes rares et les Protecteurs de la Forêt se montrent sévères avec les braconniers qui se font prendre à chasser les créatures des bois pour leur profit personnel.

Le braconnage excepté, la plupart des cultes druidiques tolèrent les activités des fermiers du nord-est et de la maison Vadalis, tant que la terre et le bétail sont traités avec soin et respect. De nombreux villages ont un druide local qui fournit à la fois des conseils spirituels et agricoles. Il existe pourtant une poignée de cultes extrémistes – notamment les Partisans du Sorbier – qui

considèrent de telles choses comme un viol de l'ordre naturel. Ces cultes extrémistes attaquent occasionnellement les communautés du nord-est.

VIE ET SOCIÉTÉ

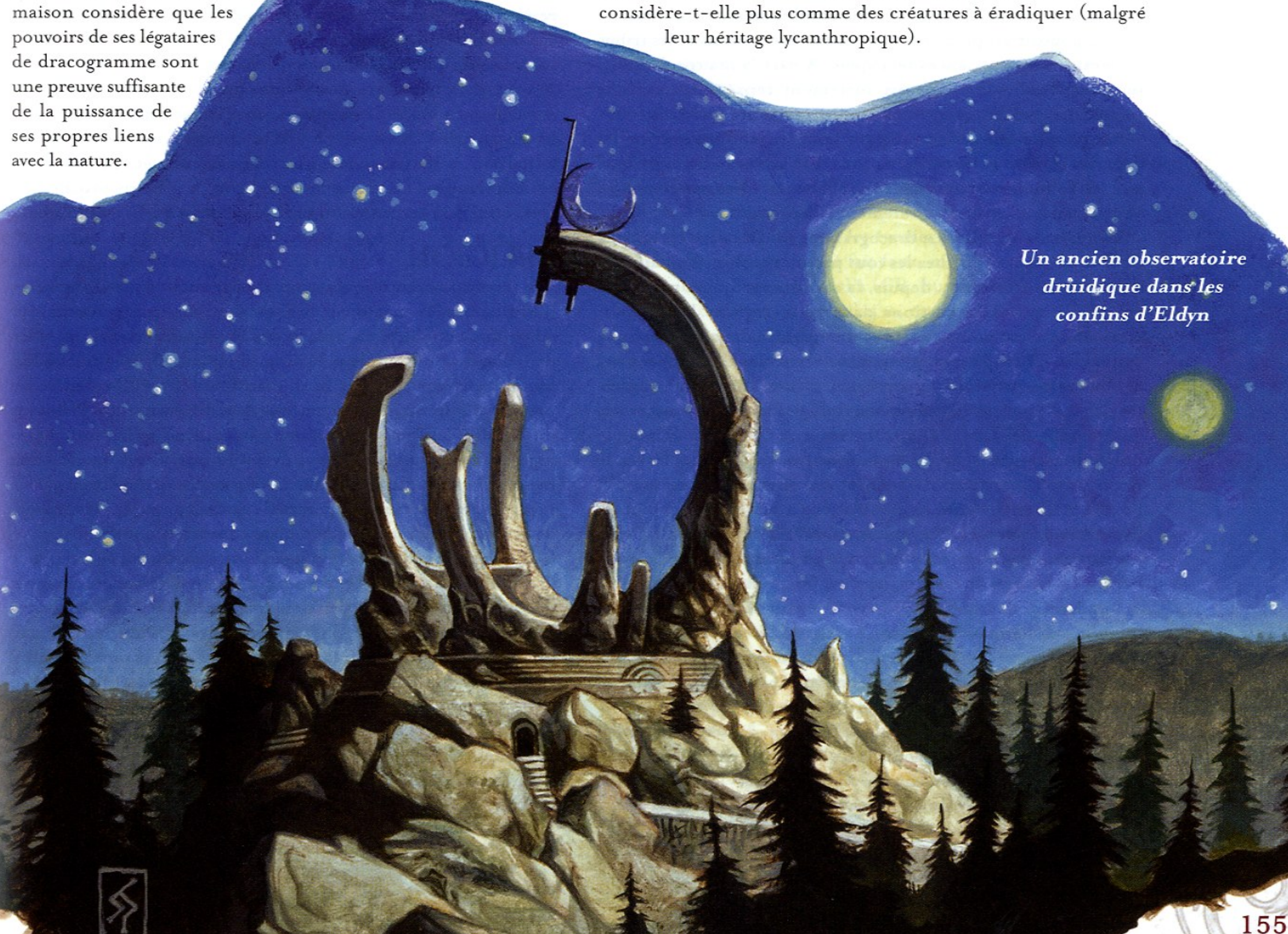
Il existe deux sociétés bien distinctes dans les confins d'Eldyn. Les bois Imposants, qui occupent la plus grande partie de la région, sont la patrie des divers cultes druidiques, alors que les communautés agricoles dominent les plaines du nord-est.

Les fermiers du nord-est mènent des vies simples et rustiques. Ils travaillent la terre depuis des générations et ce sont des gens fiers, qui ont le sens de leurs responsabilités. L'habitant typique des confins montre peu d'intérêt pour les événements qui se produisent au-delà de son village, mais il est d'une loyauté farouche envers les membres de sa communauté. La région n'a jamais été très peuplée et on y trouve largement assez d'espace pour permettre aux fermes de s'étendre. Un habitant des confins se concentre surtout sur les soins qu'il prodigue à sa terre, l'excellence de ses récoltes et l'idée de pouvoir un jour léguer une plus grande ferme à ses enfants. Si les étrangers sont parfois reçus avec suspicion dans certaines communautés, en règle générale les gens des confins sont généreux et amicaux et font volontiers leur possible pour mettre les voyageurs à l'aise.

Le long de la frontière est, la maison Vadalis maintient des villages plus importants que les villages des fermiers et qui sont généralement plus sophistiqués, en terme de services et de distractions accessibles aux visiteurs. Alors que les Vadalis respectent le pouvoir et l'influence des Protecteurs de la Forêt, les villes des Vadalis ont rarement recours aux services de druides conseillers ; la maison considère que les pouvoirs de ses légataires de dracogramme sont une preuve suffisante de la puissance de ses propres liens avec la nature.

Une douzaine de cultes druidiques différents cohabitent sous les frondaisons des bois Imposants. La plus importante, les Protecteurs de la Forêt, est composée de communautés dispersées dans toute la forêt. Les autres sont très souvent nomades, tout en se confinant à des régions bien déterminées de la grande forêt, bien que les Partisans du Sorbier et quelques autres effectuent leurs migrations sur toute l'étendue de celle-ci. Chaque culte a ses propres coutumes et pratiques et il arrive que ces coutumes s'opposent à celles d'un autre groupe. Les Protecteurs de la Forêt accueillent chaleureusement tous les voyageurs qui manifestent le respect approprié pour les forces de la nature, tandis que les Partisans du Sorbier sont souvent méfiants à l'égard des étrangers et ouvertement hostiles aux pratiquants de la magie profane.

La majorité de la population des férals du Khorvaire réside dans la moitié ouest des confins. De nombreux férals se sont intégrés aux cultes druidiques, mais un certain nombre d'entre eux ont formé des tribus qui vivent dans les bois. Comme les cultes druidiques, chacune de ces tribus a ses propres coutumes. Certaines ont choisi un style de vie nomade ; les férals qui en font partie se glorifient de leurs liens avec le monde naturel et préfèrent éviter tout contact avec les autres races. Les tribus sédentaires sont généralement en accord avec leur héritage humain ; elles bâtissent des hameaux et commercent avec les voyageurs et les populations des plaines du nord-est. Au cours des siècles, tous ont souffert aux mains des inquisiteurs de la Flamme d'Argent, à des degrés divers, mais l'Église a modifié son attitude envers les férals ces dernières années ; elle ne les considère plus comme la progéniture du mal. Certes, elle n'a pas encore accepté de férals dans ses rangs mais, du moins, ne les considère-t-elle plus comme des créatures à éradiquer (malgré leur héritage lycanthropique).



Un ancien observatoire druidique dans les confins d'Eldyn

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Depuis quarante ans, les confins d'Eldyn sont officiellement sous la protection et le gouvernement d'Oalian, le grand druide des Protecteurs de la Forêt. Les Protecteurs dominaient la forêt depuis longtemps et ils se sont déployés dans les plaines pour maintenir l'ordre dans la région. Chaque village possède un druide conseiller (de niveau 1 à 7 en fonction de la taille de l'agglomération) qui est là pour offrir une assistance magique et spirituelle, ainsi que pour guider les dirigeants du village. Des conseils, composés de représentants de chaque famille de fermiers, gouvernent les agglomérations. Des compagnies de rôdeurs appartenant aux Protecteurs patrouillent dans la forêt et réagissent aux menaces à mesure qu'ils les rencontrent.

Les tribus de férals et les cultes druidiques ont leurs coutumes spécifiques, mais leurs dirigeants sont généralement choisis en fonction de leur âge, de leur sagesse et de leur spiritualité. Les concepts de lois sont basés sur les usages de la nature et la justice est habituellement rapide et rigoureuse.

En matière de politique, les populations des confins d'Eldyn traitent généralement les événements de l'est par l'ignorance et sont ignorés en retour. Les Protecteurs de la Forêt ont clairement fait comprendre à la Brélande et à l'Aundair qu'ils défendront la nation contre toute menace militaire et qu'ils ne s'intéressent absolument pas à d'éventuelles négociations au sujet de frontières, de traités ou de droits d'exploitation de ressources.

ORGANISATIONS INFLUENTES

En surface, les confins d'Eldyn paraissent paisibles et les plaines du nord-est vivent dans une ambiance plutôt stable sous l'œil vigilant des Protecteurs de la Forêt. Les bois de l'ouest, en revanche, bourdonnent d'intrigues et de conflits subtils. Là, l'équilibre du pouvoir est précaire entre les cultes druidiques, les tribus de férals et les puissances féeriques. À part la maison Vadalis, seule la maison Orienne est fortement représentée dans la région. Les routes commerciales et les caravanes Orienne fournissent les moyens de faire voyager les marchandises essentielles entre les confins et les autres nations. Les autres maisons proposent parfois leurs services dans les villes contrôlées par la maison Vadalis, mais elles opèrent rarement ailleurs dans cette région.

La maison Vadalis. Le dracogramme du Dressage est apparu pour la première fois chez les tout premiers colons humains du nord-est des confins et, depuis, la maison a toujours maintenu ses plus importants bastions dans cette région. Les Vadalis contrôlent trois petites villes et une grande dans les confins ; dans celles-ci on peut régulièrement acquérir des marchandises et obtenir des services en provenance d'autres nations. Les petites villes s'appellent le Pré de Méryl, Déléthorne et Erlaskar ; la grande ville de Varna, à la frontière avec l'Aundair, abrite le domicile du patriarche de la maison. Les Vadalis apprécient le fait que les Protecteurs de la Forêt maintiennent la sécurité et l'ordre et ils entretiennent des relations amicales avec la plupart des cultes druidiques. Néanmoins, les Vadalis ont dû affronter les Partisans du Sorbier à de nombreuses reprises car ce culte honnit les travaux de cette maison sur les animaux mage-sang.

Les Sentinelles du Seuil. Ils représentent la plus ancienne des traditions druidiques de tout le Khorvaire et ils sont fidèles à leurs serments de vigilance contre les horreurs du Dragon Au-Dessous. De nos jours, il y a moins d'une centaine de Sentinelles du Seuil dans les confins d'Eldyn. Ces druides entretiennent d'antiques scellés de protection dispersés dans toute la région, des sceaux destinés à tenir les daëlkyrs et d'autres puissances antédiluviennes en échec. Ils observent également les cieux pour y détecter les présages de convergences planaires dangereuses. Dans leur grande majorité, les Sentinelles du Seuil des confins d'Eldyn sont des orques, bien qu'il y ait quelques humains et quelques demi-orques dans le culte.

Les Protecteurs de la Forêt. Il s'agit du culte druidique le plus important et le plus influent de la région. On peut rencontrer des Protecteurs dans toute la nation, où ils se dévouent à la fois à la sauvegarde des plaines et de la forêt. Leurs rangs ont augmenté au cours de la dernière génération, car nombreux sont les fils ou filles de fermiers qui ont voulu consacrer leur vie aux mystères druidiques. Les Protecteurs maintiennent l'ordre dans l'ensemble des confins et tous les cultes respectent la puissance et la sagesse du grand druide qui est à leur tête. Oalian, un pin aux proportions titanesques, mesure approximativement 70 mètres de haut et il est vieux de plus de quatre mille ans ; il fut touché par le sort d'*éveil* d'un druide depuis longtemps disparu, qui faisait partie des Sentinelles du Seuil. Lié à la terre et à la grande forêt des confins d'Eldyn, Oalian est le plus vieux et le plus puissant de tous les druides d'Éberron. Les Protecteurs ont établi des communautés dans toute la région, parmi lesquelles Cœurvert, Sylbaran et Valrepos.

Les sectes du Dragon Au-Dessous. On retrouve l'héritage des daëlkyrs partout dans la grande forêt. Des aberrations et d'autres horreurs difformes se tapissent encore dans ses recoins ténébreux. Des membres de sectes venus des marches de l'ombre font occasionnellement le voyage pour se rendre dans les confins. Certains groupes de férals ou de villageois de l'est se sont quelquefois laissés corrompre par la folie tentatrice du Dragon Au-Dessous. Ces adeptes s'opposent généralement aux Sentinelles du Seuil car ils espèrent annihiler les anciens scellés de protection que préservent les druides orques.

Les cultes mineurs. En plus des Protecteurs de la Forêt, un certain nombre de cultes moins importants – qui peuvent se révéler de précieux alliés ou de dangereux antagonistes – opèrent également dans la région. Parmi ceux-ci, les Partisans du Sorbier sont de redoutables fanatiques qui parcourent la grande forêt et attaquent les fermiers des plaines ainsi que tous ceux qu'ils considèrent comme des menaces pour l'ordre naturel ; il y a aussi les Enfants de l'Hiver, un groupe nihiliste qui épouse la cause de la mort car elle fait partie du cycle naturel ; et également les Chantrefeuilles, une ligue de druides et de rôdeurs proches des fées, que l'on rencontre souvent au voisinage du Fief de l'Aube.

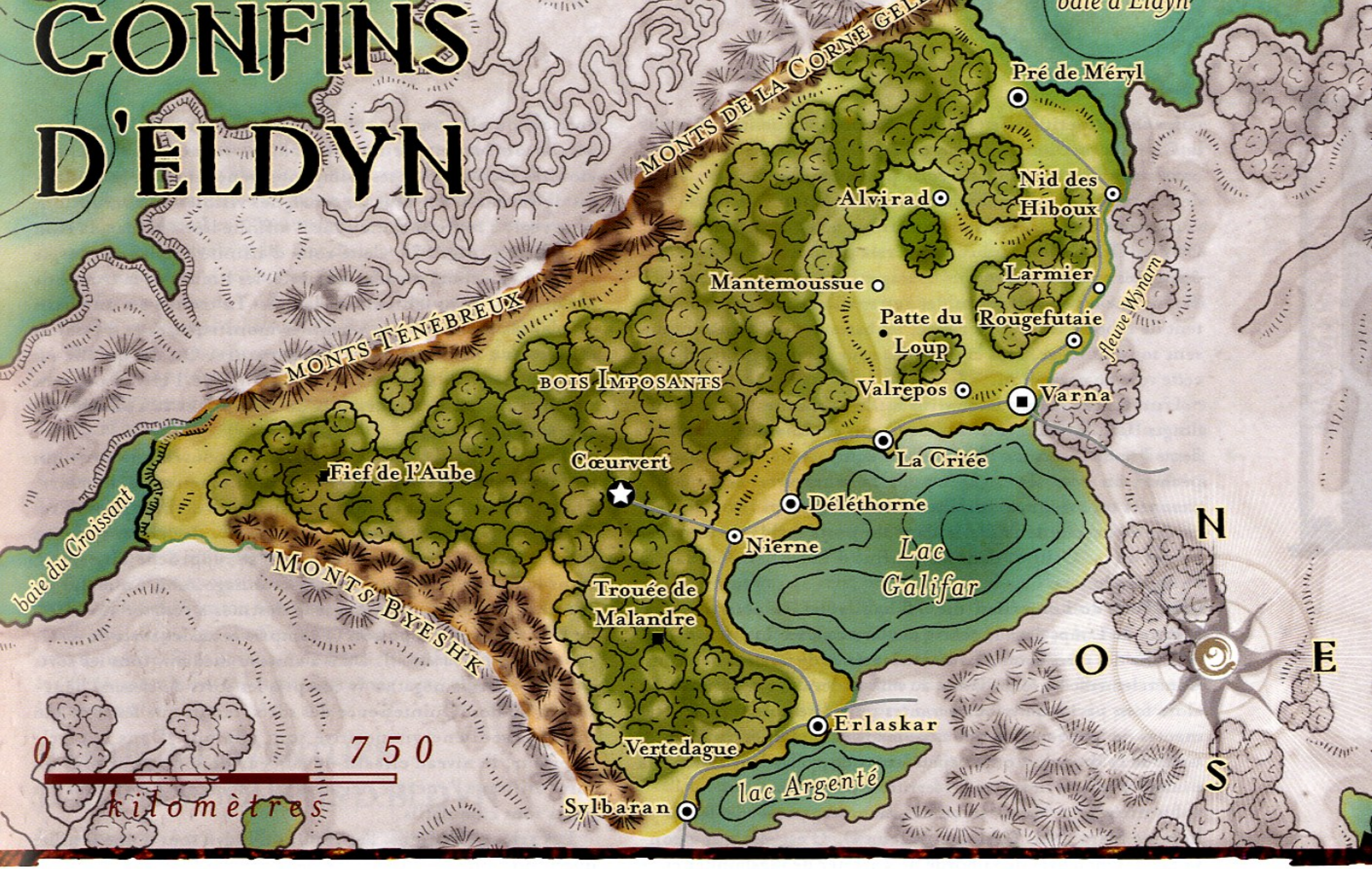
RELIGION

Les traditions druidiques sont dominantes dans les confins d'Eldyn. Les Protecteurs de la Forêt tiennent la région sous leur emprise ; on trouve un druide des Protecteurs dans la plupart des villages où il tient le rôle de guide spirituel et de conseiller. Les Protecteurs s'emploient à maintenir l'équilibre entre les progrès des humains et la nature. À la différence des Partisans du Sorbier, les Protecteurs n'ont rien contre l'agriculture, l'élevage ou la chasse dans le but de se nourrir, tant que la terre reçoit le respect qui lui est dû. Les Protecteurs respectent également les fées en tant qu'incarnations de la nature – il n'y a pas de crime plus odieux que de détruire l'arbre d'une dryade.

Bien que la majorité des villageois de l'est des confins respecte l'autorité et la sagesse des druides, il existe d'autres croyances et traditions ; les Protecteurs n'interdisent pas le culte des autres divinités. Il existe peu d'églises et de temples dans les confins, mais on invoque et on révère fréquemment les seigneurs souverains Dol Arrah, Olladra, Boldréi et particulièrement Arawaï et Balinor.

VILLES IMPORTANTES

Il y a de petites agglomérations agricoles dispersées dans tout l'est des confins ; la plupart ne sont que des hameaux et des villages. La maison Vadalis entretient de petites villes réparties à



intervalles réguliers le long de la frontière orientale de la nation, ainsi que la plus grande ville des confins, Varna. Dans la grande forêt, les cultes druidiques et les férals sont habituellement regroupés en petites congrégations qui équivalent plus ou moins à des lieux-dits ou à des hameaux.

Cœurvert (petite ville, 1 260 habitants). Perdue dans les profondeurs des bois Imposants, Cœurvert est la patrie des Protecteurs de la Forêt. Ce lieu tire son nom du bosquet sacré qui se trouve au centre du village et qui est une zone d'affinité liée à Lamannie, la Forêt du Crépuscule (cf. page 97). Oalian le grand druide (N, pin géant *éveillé*, druide 20) vit dans ce bosquet ; il converse avec les visiteurs mais ne se déplace que rarement. Les aspirants druides désireux d'apprendre les méthodes des Protecteurs de la Forêt viennent à Cœurvert pour être initiés aux mystères druidiques. Bon an mal an, la population de cette bourgade avoisine le millier de résidents – étudiants et précepteurs, gardes et servants du bosquet du grand druide, doyens de l'ordre qui coordonnent les actions des Protecteurs dans toute la région et chasseurs et cueilleurs qui subviennent aux besoins des habitants de la ville. Toutefois, la population augmente de façon exponentielle durant les conclaves ou les cérémonies druidiques importantes, lorsque des membres de tous les cultes convergent sur Cœurvert ; en ces occasions, la population peut se voir augmentée de milliers de personnes, avec des campements de druides et de rôdeurs (beaucoup d'entre eux sous leur forme animale) installés dans toutes les directions autour de Cœurvert tandis que leurs compagnons animaux s'ébattent librement.

Cœurvert est une communauté religieuse. Les druides offrent nourriture et abri aux voyageurs qui respectent la nature, mais la ville ne possède ni marché ni taverne. Certains habitants vivent dans de simples bâtisses faites de terre façonnée puis transmutée en pierre ; d'autres vivent dans les hautes branches des arbres des bois Imposants, sur des plates-formes fabriquées par *façonnage du bois*.

Tous les sorts de druide et de rôdeur lancés à l'intérieur du bosquet d'Oalian bénéficient du don Extension d'effet.

Varna (grande ville, 8 000 habitants). Alors que Cœurvert est la capitale spirituelle de la nation, Varna en est la plus grande cité et la plaque tournante du commerce et des relations avec le reste du Khorvaire. Varna, le plus grand bastion de la maison Vadalis, renferme des ranchs et des centres de dressage destinés aux douzaines d'espèces différentes de créatures dont s'occupent les Vadalis. Certains assurent, c'est une plaisanterie bien connue des habitants de la ville, que les écuries y sont plus belles que les maisons ; ce n'est pas tout à fait faux, même lorsqu'on parle de la demeure de Dalin d'Vadalis (CB, humain (m), expert 8), le patriarche de la maison – celui-ci est un dresseur habile, à la main sûre, qui possède une empathie mystérieuse à la fois avec les gens et avec les animaux et qui sait comment s'y prendre avec chacun. Pour un aventurier qui recherche une monture de première qualité, telle qu'un cheval de guerre mage-sang ou un pégase, Varna est vraiment l'endroit où il faut aller.

La plupart des maisons à dracogramme sont présentes à Varna. On y trouve également un marché noir florissant où se négocient les denrées chapardées par les braconniers dans la grande forêt ; les Protecteurs poursuivent toutes les personnes trouvées en possession de marchandises de ce genre (y compris les articles comme les cornes de licorne ou les peaux de bêtes éclipsantes). Varna a beau être consacrée à l'élevage des animaux, l'architecture et l'élégance de la cité valent celles des cités équivalentes de l'Aundair ; même dans les terribles derniers jours de la guerre, la maison Vadalis a réussi à rester en bons termes avec l'Aundair (le fait que le frère du patriarche ait épousé la reine d'Aundair n'y était pas pour rien). L'un des monuments les plus remarquables de la ville est le Bosquet du Chasseur, un énorme temple dédié au seigneur souverain Balinor, le saint patron de la maison Vadalis.

La Criée (petite ville, 1 000 habitants). La petite localité de la Criée, située sur le rivage du lac Galifar, est à la fois une communauté d'agriculteurs et de pêcheurs. Les fermes s'étendent vers l'ouest et le nord, tandis que les bateaux de pêche s'en vont exercer leur métier sur les eaux bleues et cristallines du lac Galifar. On voit les bateaux de la Criée partout sur le lac et leurs équipages sont parmi les plus courageux à naviguer sur ces eaux. Tandis que les embarcations des autres villes côtières se contentent de caboter le long du rivage, les bateaux de la Criée traversent souvent le lac, sans crainte des eaux les plus profondes de cette voie de navigation.

L'un de ces valeureux marins est le capitaine Notak Neufdoigts (CB, humain (m), expert 6) qui commande le navire *la Bonne Traversée*. Lorsque Notak et son équipage ne sont pas sortis pêcher, on peut les engager pour faire traverser le lac à des passagers ou à des marchandises. Ainsi, il n'est pas rare d'apercevoir ce bateau de la Criée dans les ports établis le long des berges du lac Galifar, dans les confins d'Eldyn, en Aundair et en Brélande.

La Patte du Loup (lieu-dit, 75 habitants). Le petit village de la Patte du Loup, dans le centre des terres agricoles du nord-est, est l'une des rares communautés sédentaires de férals des confins. Généralement, les férals vivent au milieu des races communes ou alors font partie de tribus errantes qui ressemblent plus à des meutes de loups qu'aux tribus nomades des plaines de Talante. Ceux de la Patte du Loup, cependant, ont trouvé leur avantage à s'installer et à revendiquer un territoire bien à eux.

La dirigeante de cette communauté agricole de férals se nomme Slara (NB, féral (f), rôdeur 4). C'est elle qui a convaincu les membres de sa horde de s'arrêter de vagabonder et de travailler la terre. Leur guide spirituel est Lorgan (LN, féral (m), druide 2) et ses liens avec les Protecteurs de la Forêt se sont plus d'une fois révélés bénéfiques pour la communauté.

En plus de leurs travaux agricoles, les villageois se rendent périodiquement dans la forêt près de Valrepos pour chasser. Ces parties de chasse ont une signification quasi-religieuse pour la communauté et sont l'occasion de célébrer de nombreuses cérémonies et de faire revivre les nombreuses traditions qui remontent au passé nomade de la horde. Cette communauté a également un secret ignoré de tous ceux qui lui sont étrangers. Le grand-père de Slara, le vénérable Poilbroussaille, est en réalité (et en secret) un loup-garou. Poilbroussaille est un survivant des inquisitions de la Flamme d'Argent et il s'aventure rarement loin de la propriété de Slara. Il est bien content de rester assis au soleil et de profiter de son rôle de conseiller et d'historien de la communauté. Il adopte très rarement sa forme hybride ou sa forme de loup, seulement lorsqu'il a envie de chasser un petit peu pour son compte – et il fait bien attention à ne pas propager la malédiction lors de ses chasses.

SITES IMPORTANTS

Les confins d'Eldyn sont emplis de magie et de mystère. Les esprits de la nature, toujours puissants et présents dans les confins, s'expriment de mille manières. La terre porte également les cicatrices de l'ancienne guerre contre les daëlkyrs, sous la forme de régions dévastées qui engendrent des aberrations et d'autres créatures déformées. Les Sentinelles du Seuil surveillent les portails qui mènent à Khyber et protègent les antiques scellés qui tiennent les daëlkyrs et les autres démons en échec. La terre a beaucoup à offrir à ceux qui sont disposés à explorer la forêt profonde avec l'esprit ouvert et la bravoure au cœur.

La trouée de Malandre. Loin au plus profond de la grande forêt, les voyageurs malchanceux tombent parfois sur un endroit où elle semble se recroqueviller sur elle-même. La végétation luxuriante fait place à des troncs squelettiques, étouffés sous des plantes grimpantes vénéneuses et grouillantes de vermine. En plus de ces signes visibles de corruption, cette région renferme une zone d'affinité liée à Mabar, la Nuit sans Fin (cf. page 97). Cette zone d'affinité amplifie l'énergie négative. Au cours du dernier siècle, les limites de la trouée de Malandre se sont lentement élargies. La trouée est une oasis de plantes mortelles, de vermines monstrueuses et d'essaims d'insectes à l'intelligence contre-nature. On dit qu'elle est l'œuvre des daëlkyrs, mais les Enfants de l'Hiver pensent qu'elle est une préfiguration de l'avenir et la considèrent comme un lieu sacré.

De nos jours, la trouée de Malandre couvre une zone qui fait approximativement vingt-quatre kilomètres de diamètre. Elle se répartit en anneaux concentriques de huit kilomètres de large, à peu près, et les effets de la zone deviennent de plus en plus puissants à mesure que l'on se rapproche du centre. Dans l'anneau extérieur, tout personnage subit un malus de –2 sur tous ses jets de sauvegarde destinés à résister aux effets de la maladie ou du poison (y compris ceux des sorts de *contagion* ou d'*empoisonnement*). Dans l'anneau médian, tous les sorts à base d'énergie négative (y compris les sorts de *blessure*) bénéficient du don Quintessence des sorts, tandis que les sorts qui sont à base d'énergie positive sont affaiblis. Dans le cercle intérieur, le niveau effectif de lanceur de sorts pour tous les sorts utilisant l'énergie négative est augmenté de 4. Tous ces effets sont cumulatifs.

Les arbres Gardiens. Les confins d'Eldyn sont d'une fertilité quasi-surnaturelle. Au centre de la grande forêt, au cœur des bois Imposants, existe une région où la croissance végétale est véritablement phénoménale. C'est là le royaume des arbres Gardiens, par comparaison avec lesquels les plus grands séquoias paraissent lilliputiens. De nombreux animaux sanguinaires habitent la contrée qui s'étend sous les frondaisons vertigineuses de ces géants. Le domaine des Gardiens s'étend sur une surface de presque cinquante kilomètres dans toutes les directions et abrite un certain nombre de communautés de druides et de férals, parmi lesquelles Cœurvert.

Certains racontent que les Gardiens sont non seulement des arbres *éveillés*, tout comme Oalian le grand druide, mais qu'ils sont aussi les doyens des druides de l'Âge des Monstres. D'autres pensent que cet endroit et ses arbres sont tout simplement les derniers vestiges du commencement des temps, quand le monde était neuf et différent. Quelle que soit la vérité (et personne n'a jamais pu se vanter d'avoir eu une conversation avec aucun de ces arbres), ce lieu vibre de magie séculaire et fourmille d'une vie très ancienne. En plus du bosquet du grand druide à Cœurvert, il existe un grand nombre d'autres sites sacrés dans le royaume des Gardiens et une foule de druides et de rôdeurs viennent méditer et rechercher l'apaisement dans l'ombre protectrice de ces géants.

Le Fief de l'Aube. Il y a des fées partout dans les confins d'Eldyn. Les dryades vous observent depuis leur arbre et les esprits des cataractes (cf. le *Fiend Folio*) commandent aux chutes d'eaux ; les pixies dansent au clair de lune et les satyres arpentent la forêt. D'humeur chaotique et capricieuse, ils se réunissent rarement en grand nombre, sauf au Fief de l'Aube. Toutes les légendes qui évoquent cet endroit le situent loin au cœur de la partie ouest de la forêt entre les monts Byeshk au sud et les monts Ténébreux au nord. Le chemin qui y conduit, en revanche, n'est jamais le même suivant les histoires et les légendes. Certaines parlent de murs d'épineux qui se déplacent au gré de

la fantaisie des fées. D'autres décrivent des tours d'argent et de cristal qui n'apparaissent que lorsqu'une personne exécute une danse particulière ou chante une chanson bien précise. Tous les contes qui parlent du Fief donnent une méthode différente pour s'y rendre. Les Chantrefeuilles échangent souvent des chants et des contes avec les fées de la cour et ceux qui désirent entrer en contact avec les fées du Fief sont généralement bien avisés de demander de l'aide à ce culte druidique.

Le Fief est le siège de la cour des fées. Cette « cour » n'est pas réellement un gouvernement des fées, mais plutôt une réunion et une fête continuelle où se retrouvent les esprits follets, les satyres, les êtres féeriques et toutes sortes de créatures demi-fées. Les contes évoquent souvent les histoires de héros qui, ayant visité cette cour, y ont reçu des cadeaux magiques aux pouvoirs fantastiques. Mais les fées sont malicieuses à l'extrême. Une visite au Fief de l'Aube peut receler maints dangers cachés et un cadeau qui vient de la cour des fées peut se révéler moins (ou plus) que ce qu'il paraissait être.

Toute la région ouest des bois Imposants est une zone d'affinité considérée comme étant en conjonction permanente avec Thélanis, ce qui fait du Fief de l'Aube un croisement entre le monde mortel et le royaume de Féerie. Les fées voyagent entre les deux mondes et peuvent entraîner avec elles les mortels imprudents.

PARTIR À L'AVENTURE DANS LES CONFINS D'ELDYN

Les plaines du nord-est des confins d'Eldyn sont généralement sûres et agréables pour les voyageurs. La maison Orienne a établi des routes commerciales qui relient la plupart des communautés agricoles importantes et les voyageurs peuvent aller de l'une à l'autre sans grandes difficultés. Les Protecteurs de la Forêt traquent toutes les bêtes dangereuses qui s'échappent de la grande forêt et prennent des mesures rapides contre tous les bandits qui opèrent à découvert.

Les choses sont bien différentes à l'intérieur des bois Imposants, cependant. Il existe peu de sentiers et moins encore qui soient bien entretenus. Les druides et les férals qui vivent dans les bois laissent peu de traces de leur passage. Il y vit quantité de créatures mortellement dangereuses, depuis les animaux sanguinaires ou monstrueux jusqu'aux créatures magiques et aux aberrations. De plus, les Partisans du Sorbier, les Enfants de l'Hiver et les tribus de férals peuvent également représenter un danger pour les explorateurs et les voyageurs. Les druides, particulièrement les Sentinelles du Seuil, combattent généralement toutes les aberrations qu'ils rencontrent, mais ils ne s'occupent pas des autres créatures. En fait, les Protecteurs cherchent à défendre les créatures magiques de la forêt contre les braconniers qui les chassent pour les propriétés alchimiques et magiques de leurs peaux, de leurs cornes et de certains autres organes.

Des aventuriers pourraient être attirés par les confins d'Eldyn pour tout un tas de raisons. Le Fief de l'Aube, les Sentinelles du Seuil et le grand druide possèdent tous des connaissances et des artefacts qui peuvent être utiles à des héros. L'ordre de la Griffe d'Émeraude (cf. page 241) pourrait tenter d'exploiter le pouvoir de la trouée de Malandre, et l'une des sectes du Dragon Au-Dessous pourrait menacer le Khorvaire depuis les profondeurs de la forêt. Des aventuriers de passage dans la région pourraient se trouver impliqués dans les disputes entre les cultes druidiques et la maison Vadalis ; un litige entre les confins et les gouvernants d'Aundair pourrait attirer leur attention. La Brélande ou l'Aundair pourraient être tentés de mandater des espions afin d'obtenir un rapport sur l'état des affaires dans les confins, ou encore engager des aventuriers pour en finir avec des maraudeurs qui surgissent de temps en temps des bois pour s'attaquer à des communautés bréiennes ou aundairiennes avant de disparaître de nouveau de l'autre côté de la frontière. Dans les confins d'Eldyn, les possibilités de rencontrer des ennuis, des mystères ou des aventures sont innombrables.

IDÉES D'AVENTURES

- Un érudit du Congrès profane embauche les aventuriers pour l'assister dans une expédition destinée à localiser et à explorer une ruine datant d'un lointain passé, quelque part dans les profondeurs de la grande forêt. Doivent-ils l'aider à supprimer le sceau qui est caché dans les ruines, au risque de libérer un grand pouvoir emprisonné dans les profondeurs de Khyber ?
- Il y a cent ans de cela, un champion de la Flamme d'Argent a disparu dans le Fief de l'Aube. Les membres de l'Église pensent qu'il a été envoûté et pris au piège par les fées ; maintenant que la Dernière Guerre est terminée, ils désirent secourir leur héros disparu. En réalité, le paladin a sauvé les fées d'un redoutable esprit qui s'était emparé du pouvoir et les fées vénèrent son souvenir. Les seigneurs de la cour détiennent encore les armes et l'armure de ce noble chevalier. Si un nouveau champion de la Flamme trouvait la cour et réussissait les épreuves imposées par les fées, il recevrait en récompense les reliques du héros décédé.
- Les Protecteurs de la Forêt demandent l'aide d'aventuriers en visite. Dans les confins du nord des bois Imposants, l'ordre de la Griffe d'Émeraude a établi un bastion d'où lancer des expéditions dans toute la région. Il faut y pénétrer et en finir avec les agents de la Griffe d'Émeraude avant qu'ils ne réussissent à déséquilibrer toute la nation.
- Un adepte d'une secte du Dragon Au-Dessous s'est introduit dans la trouée de Malandre pour s'y livrer à une expérience de magie profane destinée à l'investir du pouvoir de Mabar lui-même. Un groupe d'aventuriers valeureux réussira-t-il à se frayer un chemin entre les dangers de la trouée et les Enfants de l'Hiver qui la protègent et arrivera-t-il à temps pour l'empêcher de mener son expérience à son terme ? Et si ce n'est pas le cas, seront-ils assez forts pour arrêter un adepte qui manie l'énergie de la Nuit sans Fin comme un combattant manie son épée ?
- Dans la région des arbres Gardiens, quelque chose a incité un sanglier monstrueux à se retourner contre Cœurvert et chaque jour de nouvelles créatures monstrueuses arrivent pour s'attaquer à la ville et au bosquet du grand druide. À la demande de ce dernier, les Protecteurs de la Forêt font appel à des aventuriers pour les assister dans leur combat contre les monstres et dans leur enquête destinée à découvrir la source de cette agitation. S'il y a un druide ou un rôdeur dans le groupe, celui-ci pourrait également entendre l'appel à l'aide émis par le grand druide vers tous ceux qui se trouvent dans la zone.
- La maison Vadalis a été victime d'actions terroristes et de sabotages de la part des Partisans du Sorbier. Le culte semble avoir redoublé d'agressivité contre la maison à dracogramme ces dernières semaines. Les Vadalis recherchent des aventuriers volontaires pour protéger leurs intérêts et trouver un moyen de faire diminuer le nombre d'attaques des Partisans du Sorbier et de leurs séides.

Le Dargûn

Capitale : Rhukân Drâl
Population : 800 000 (gobelins 39%, hobgobelins 29%, gobelours 13%, kobolds 6%, humains 6%, gnomes 4%, autres races 3%)
Exportations : mercenaires
Langues : gobelin, commun, draconien

Dans les temps anciens, les hobgobelins et les autres gobelinoïdes étaient les maîtres du Khorvaire. Au cours des millénaires, une foule de nations gobelinoïdes connurent la grandeur et la décadence. Les hobgobelins de la plus grande civilisation de cet âge, l'empire de Dhakân, élevait des gobelins et des gobelours pour en faire des esclaves et des guerriers. Cet ancien empire est ressuscité, dans une forme atténuée et moins dominante, dans la nouvelle nation du Dargûn.

Le Dargûn, qui s'est taillé une place là où se trouvaient autrefois les régions limitrophes du sud-ouest du Cyre, offre des environnements très variés. Niché à l'est des monts Brise-Lames, le Dargûn possède des plaines fertiles au nord, une forêt tropicale dense à l'est et une immense lande au sud. Le Ghâl, un fleuve puissant qui se jette dans la baie du Kraken, partage littéralement le pays en deux et sépare les champs de bataille de la Dernière Guerre des étendues inexplorées de la rive sud.

Pendant des milliers d'années, les gobelinoïdes se sont tapis dans les ombres, se terrant au plus profond des monts Brise-Lames et ne s'aventurant à découvert que pour se livrer à des raids occasionnels sur des colonies bréiennes ou cyréennes. Finalement, ce fut la cupidité humaine qui les fit revenir au grand jour. Messire Cail de la maison Dénéith emmena une expédition dans les monts Brise-Lames, il y a cent vingt ans (878 C.R.), à la recherche de recrues gobelinoïdes pour ses armées de mercenaires. Il découvrit plus d'une douzaine de tribus et de clans éparpillés dans les montagnes. Avec de belles paroles et beaucoup d'or, Cail réussit à gagner la confiance de quelques-uns des chefs de clans. Il ramena une armée de guerriers hobgobelins accompagnés de leurs esclaves gobelins en Brélande. Ces sauvages hobgobelins furent regardés comme une amusante nouveauté ; avoir à son service des gardes hobgobelins devint un signe de prestige pour les riches aristocrates. Puis la Dernière Guerre commença.

La Brélande et le Cyre se tournèrent bientôt vers la maison Dénéith pour compléter leurs armées, et elle dut faire venir un nombre croissant de soldats gobelinoïdes des montagnes. Les bénéfices de la maison Dénéith s'envolèrent, mais ces recours excessifs à la soldatesque gobelinoïde entraînèrent finalement des conséquences désastreuses. Après soixante-dix années de guerre, des dizaines de milliers de gobelins et d'hobgobelins bien armés étaient déployés sur toute la région frontalière entre le Cyre et la Brélande. Avec l'arrivée au pouvoir d'un jeune hobgobelin ambitieux nommé Harûc, toutes les conditions étaient réunies pour la création de la nation du Dargûn.

Harûc était un fin stratège et un chef charismatique et il ne lui fallut pas longtemps pour se rendre compte que les forces des humains et des quasi-humains présentes dans la région n'étaient pas de taille comparées aux forces combinées des gobelinoïdes. Il organisa des rencontres secrètes avec les autres chefs de clans et, au moyen de promesses, de menaces et d'appels à la loyauté raciale, il gagna la plupart des tribus à sa cause. En 969 C.R., les hobgobelins se retournèrent contre ceux qu'ils étaient censés défendre. Des centaines d'humains furent massacrés, tandis que d'autres s'enfuirent dans les territoires voisins ou furent capturés comme esclaves. Harûc prit possession de la région et lui donna le nom de Dargûn, revendiquant pour lui-même le titre de Lhesh Harûc Shârat'kor – le Grand Seigneur de Guerre Harûc à la Lame Écarlate.

La Brélande et le Cyre furent complètement pris au dépourvu par cette traîtrise, en outre aucune des deux nations ne disposait de forces suffisantes à consacrer à la reconquête de ce territoire. Le roi de Brélande conclut rapidement un marché avec Harûc en lui offrant de reconnaître sa nation en échange du maintien de sa protection sur le front de l'est. En revanche, la guerre continua entre le Cyre et les gobelinoïdes, jusqu'au jour de Deuil (voir *Les terres du Deuil* pour plus de détails). Impatients de mettre fin à la guerre, le Karrnath, l'Aundair et la Brélande reconnurent officiellement la souveraineté du Dargûn lors de la signature du traité de Fort-Trône. Une fois les frontières de la nouvelle nation clairement définies, le Lhesh Harûc fit le serment d'interdire à ses partisans de commettre de nouvelles exactions contre les trois nations. Le Thrane, cependant, exprima sa désapprobation au sujet des accords sur le Dargûn et les templiers de la Flamme d'Argent pourraient encore chercher à venger ceux qui trouvèrent la mort dans l'insurrection initiale.

D'une façon générale, la plupart des nations considèrent la présence du Dargûn comme un mal nécessaire. Il y avait bien plus de gobelinoïdes cachés que les gens ne pouvaient l'imaginer et depuis l'ascension de cette nation, de nombreuses tribus venues du Khorvaire tout entier y ont émigré afin de se faire une place dans le nouveau domaine des hobgobelins. Affaiblies par la Dernière Guerre, les Cinq Nations n'ont plus ni l'énergie ni le désir de combattre les gobelins. Pour leur part, les gobelinoïdes ont respecté les conditions du traité. La maison Dénéith a établi de nouvelles relations avec Harûc et avec quelques-unes des tribus qui habitent maintenant la nation et qui ont fait serment d'allégeance à Harûc. Trois questions restent encore sans réponse : Harûc va-t-il se contenter d'exploiter les territoires qui lui ont été concédés par les accords de Fort-Trône ? Peut-il réellement conserver le contrôle des nombreuses tribus gobelinoïdes qui se sont ralliées en masse sous sa bannière ? Espère-t-il reconquérir la gloire de l'antique Dhakân ?

COMMERCE ET INDUSTRIES

Entre les mines des monts Brise-Lames et les plaines qui formaient jadis le sud du Cyre, le Dargûn produit suffisamment de minerai et de céréales pour subvenir aux besoins de sa population. Il a peu de relations commerciales avec ses voisins et exporte essentiellement des guerriers par le biais de ses accords avec la maison Dénéith. Cette maison à dracogramme agit en tant que courtier pour les mercenaires gobelinoïdes et négocie leurs services dans tout le Khorvaire. Les mercenaires, à l'occasion, font des rapports à leurs chefs au Dargûn sur toutes les nouvelles et les informations concernant les territoires au-delà de leurs frontières.

VIE ET SOCIÉTÉ

Le Dargûn est constitué de trois régions : les monts Brise-Lames, les plaines du nord et les étendues sauvages du sud. La majorité de la population vit dans les montagnes et le long des deux cours d'eau principaux, le Ghâl et le Torlâc.

Le Dargûn est la patrie de trois tribus gobelinoïdes majeures et des divers clans qui leur sont associés. Ce sont les clans Ghâl'dar dans les basses terres, les clans Dhakân qui contrôlent l'intérieur des montagnes et les clans Margûl dans les hautes terres.

Dans les monts Brise-Lames, les tribus et les clans gobelinoïdes continuent à vivre comme ils l'ont fait pendant les derniers

siècles. Ils consacrent l'essentiel de leur temps à lutter les uns contre les autres, selon la loi de la survie du plus fort. Une puissante tribu, composée des clans Dhakân cachés au plus profond des montagnes, prétend descendre en droite ligne des dirigeants de l'ancien empire et complote dans le but de rendre aux gobelinoïdes leur gloire d'antan.

Les déplacements sont difficiles au cœur des montagnes ; il existe peu de passages établis et les gobelins de cette région sont généralement hostiles aux représentants des autres races. Les voyageurs qu'on autorise à s'y rendre pour affaires peuvent obtenir une bannière de sauf-conduit auprès des chefs de tribus, mais la plupart des tribus ne reconnaissent pas l'autorité des autres. Une bannière aux armes du Lhesh Harûc, dont la forteresse est Rhukân Drâl, la capitale, offre une meilleure protection mais même celle-ci ne garantit pas une sécurité complète lorsque l'on voyage dans les territoires des hautes terres ou celui des clans Dhakân. Nombre de ces tribus détiennent des esclaves issus des races plus courantes, y compris des humains et des gnomes. Ces esclaves sont les captifs qui furent pris au cours de la Dernière Guerre et les chefs des tribus sont toujours à la recherche de nouvelles sources pour regarnir leur cheptel.

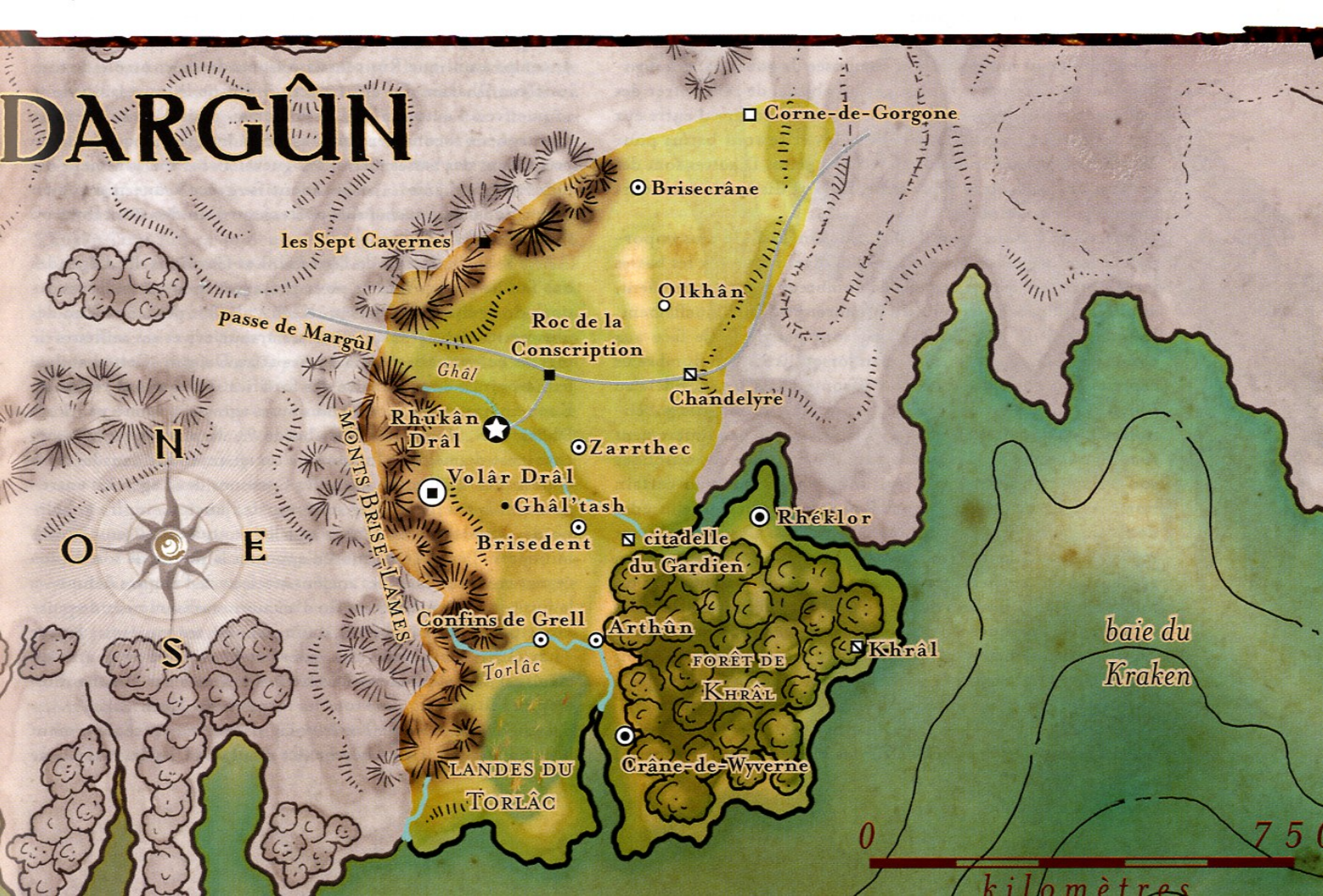
Les plaines du nord du Dargûn faisaient autrefois partie du Cyre. Les hobgobelins et les gobelins y ont pris possession de villes et de villages autrefois habités par les races plus communes du Galifar. Un grand nombre de ces bâtiments furent dévastés pendant la Dernière Guerre et ont été rafistolés à la mode gobeline. Ceci donne à la société gobelinoïde une apparence extérieure de précarité et de misère. Le Lhesh Harûc est à la tête des tribus des basses terres et utilise des esclaves kobolds pour cultiver la terre afin de produire la nourriture nécessaire à ses sujets. Les guerres tribales sont encore fréquentes mais les voyageurs munis d'une bannière de sauf-conduit aux armes du Lhesh Harûc sont généralement protégés contre les agressions.

Les étendues du sud, qui comprennent les landes du Torlâc et la forêt de Khrâl, sont beaucoup plus sauvages et beaucoup moins peuplées que la partie nord de la nation. La plupart des établissements gobelinoïdes de cette région sont installés le long du Torlâc, avec quelques avant-postes isolés dans les régions les plus reculées.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Le Dargûn est une nation instable. La tribu Ghâl'dar compose la majorité de la population et la plupart des clans de cette tribu se soumettent à l'autorité du Lhesh Harûc. Ils le suivent parce qu'ils respectent Harûc pour ses qualités de chef et pour sa puissance militaire. Si l'un de ces paramètres venait à changer, le Dargûn pourrait facilement sombrer dans le chaos et l'anarchie. Actuellement, Harûc n'exerce pratiquement aucun contrôle sur les tribus montagnardes. En général, les clans Margûl et Dhakân ignorent les décrets royaux et même les clans Ghâl'dar s'affrontent souvent au mépris des ordres de Harûc, qui leur a ordonné de coopérer les uns avec les autres.

Pour ce qui le concerne, Harûc aimerait réorganiser la société gobelinoïde suivant le modèle de l'ancien Galifar. Harûc désire créer un royaume stable pour ses descendants mais il craint qu'après sa mort la nation ne se disloque, victime des querelles intestines et de l'ambition des chefs des clans. Il a établi une cour importante à Rhukân Drâl, où l'on peut rencontrer des représentants de tous les clans et tribus. Hélas, en dépit des efforts de Harûc, la force militaire reste la seule que les gobelinoïdes respectent et il lui faut fréquemment faire usage de sa puissance pour étouffer les conflits et imposer ses décisions.



ORGANISATIONS INFLUENTES

À l'heure actuelle, les gobelinoïdes ont peu à offrir aux autres nations à part leurs soldats. La plupart des dirigeants des maisons à dracogramme ne font pas confiance à Harûc et, par conséquent, sont réticents à consacrer des ressources trop importantes au Dargûn. Bien que toutes les maisons aient installé des antennes à Rhukân Drâl, leurs membres ne se rendent que très rarement ailleurs dans ce royaume.

La maison Dénéith. La révolte des mercenaires gobelinoïdes de 969 C.R. fut un événement terriblement embarrassant pour la maison Dénéith. Néanmoins, les dirigeants de la maison ont établi depuis une relation solide avec Harûc. Le seigneur de la guerre hobgobelin est conscient de la légitimité que lui confère cette association, tandis que la maison Dénéith a besoin des troupes de mercenaires que lui fournit Harûc. En plus de sa succursale à l'intérieur de Rhukân Drâl, la maison Dénéith entretient une forteresse à peu de distance de la capitale. Connu sous le nom de Roc de la Conscription, ce bastion sert de point de ravitaillement et de centre d'entraînement pour les mercenaires qui se sont engagés à servir la maison.

La maison Tharashk. Depuis la fin de la Dernière Guerre, les prospecteurs de la maison Tharashk s'intéressent vivement aux potentielles richesses minérales des monts Brise-Lames. Comme ils n'ont pas réussi à établir un accord avec le Zilargo pour entamer des exploitations par le côté ouest, la maison a dépêché des émissaires afin d'entamer des négociations avec les tribus gobelinoïdes pour aborder les montagnes par l'est. Malheureusement, l'héritage orque des Tharashk contrarie ce plan ; de nombreux chefs hobgobelins nourrissent des préjugés raciaux bien ancrés contre les orques. La maison Tharashk a installé un avant-poste à Rhukân Drâl dans l'espoir de raffermir sa position dans ce royaume et d'aboutir à une entente qui soit profitable pour les deux parties.

Les gobelinoïdes (en général). Chacune des trois tribus gobelinoïdes est multiraciale et composée de gobelins, d'hobgobelins et de gobelours. Il n'est pas inhabituel de rencontrer des représentants d'autres races dans les tribus. Certains d'entre eux ont adopté les traditions gobelinoïdes et se sont battus pour obtenir une place honorable au sein des clans. D'autres sont des esclaves qui travaillent pour le profit et la distraction de leurs maîtres gobelinoïdes.

Rhukân Tâsh (la Couronne de Rasoirs). Rhukân Tâsh, le plus important et le plus puissant des clans Ghâl'dar, règne sur les basses terres. Bien que le clan possède de nombreux guerriers de talent, sa plus grande force est celle du nombre. Pris individuellement, les guerriers de Rhukân Tâsh ne sont pas de taille face aux combattants des clans Dhakân, mais lorsqu'ils sont en nombre ils représentent une force difficile à affronter. Ce clan est fidèle au Lhesh Harûc depuis que celui-ci a conduit la révolte des gobelinoïdes il y a vingt-neuf ans, mais cela ne satisfait pas entièrement tous les membres du clan. Tandis que Harûc essaie de consolider son pouvoir et d'assurer la légitimité du Dargûn, un certain nombre de chefs de clans mineurs pensent que les gobelinoïdes devraient poursuivre l'expansion de la nation. Certains insistent même pour attaquer la Brélande et le Zilargo préventivement, en arguant du fait que les humains et les gnomes leur tomberont un jour dessus si les Rhukân ne frappent pas les premiers. De telles opinions ne manqueront pas de générer des problèmes dans le futur, particulièrement après la fin du règne de Harûc, qu'il soit renversé ou qu'il meure de vieillesse. Pour le moment, c'est juste une des difficultés que le seigneur de la guerre doit résoudre.

Le Lhesh Harûc (LN, hobgobelin (m), guerrier 10/roublard 2) tient toujours fermement les rênes du pouvoir, mais il vieillit. Alors que ses forces diminuent et que ses prouesses martiales deviennent moins impressionnantes, ses remarquables talents oratoires deviennent de plus en plus déterminants dans le maintien de son contrôle sur les tribus. Ces dernières années, il a commencé à rechercher des jeunes gens de valeur parmi lesquels il pourrait désigner un héritier, en étudiant le problème à la façon d'un brillant général ayant besoin d'un successeur aussi doué que lui plutôt que comme un roi désireux de préserver sa lignée.

La majorité des mercenaires employés à l'extérieur du Dargûn sont issus de Rhukân Tâsh ou de l'un des autres clans Ghâl'dar. Chaque guerrier de Rhukân Tâsh porte une couronne de cicatrices très caractéristiques autour de la tête, juste au-dessus des yeux. Cette marque distinctive résulte de rituels d'initiation très douloureux que les guerriers doivent subir pour montrer leur valeur et prouver qu'ils sont prêts à entrer dans l'âge adulte.

Kech Shârat (les Porteurs de Lames). Le clan des Porteurs de Lames, ainsi nommés d'après un puissant artefact qui se trouve en leur possession, est le plus important des clans Dhakân. Depuis des milliers d'années, les clans Dhakân se sont tenus à l'écart du reste du monde mais ils voient l'émergence du Dargûn comme le premier signe de la renaissance de l'empire de Dhakân. Aujourd'hui, les clans sortent de leurs cavernes-forteresses et se livrent une lutte sans merci pour déterminer qui doit être l'héritier légitime du trône impérial. Comme ces combats se déroulent exclusivement dans les profondeurs des monts Brise-Lames et n'impliquent aucun étranger, le Lhesh Harûc n'a guère prêté attention à ce conflit. Mais s'il arrivait qu'un chef réussisse à s'attirer la loyauté de tous les clans Dhakân, celui-ci pourrait défier Harûc pour le contrôle du Dargûn.

C'est par les conquêtes que Rûs Dhakân (LN, hobgobelin (m), guerrier 13), le chef de ce clan, cherche à faire la preuve de son droit à gouverner. Kech Shârat a déjà absorbé deux autres clans plus petits et il semble que ce ne soit plus qu'une question de temps avant que Rûs réussisse à prendre le contrôle de tous les clans Dhakân. En apparence, il donne l'impression de se soumettre à l'autorité du Lhesh Harûc, mais dans son repaire montagneux il considère que sa parole vaut mieux que celle du prétendant des basses terres. Ses guerriers sortent rarement des monts Brise-Lames ; on les identifie grâce à une marque en forme de lame d'épée qu'ils portent sur l'un des avant-bras ou sur les deux.

Kech Volâr (les Gardiens des Légendes). Les Gardiens des Légendes ont fait de grands efforts pour préserver le savoir et les traditions de l'empire de Dhakân. Kech Volâr est peut-être l'un des plus petits clans Dhakân mais ses armuriers et ses tailleurs de pierres ne connaissent pas de rivaux au Dargûn. Cette habileté leur a permis de construire des fortifications qui ont résisté au Kech Shârat et à d'autres clans aussi agressifs. Mené par Tûra Dhakân (N, hobgobelin (f), barde 9), la plus extraordinaire chanteuse de mélopée funèbre qu'on ait entendue dans les clans depuis plus d'un millénaire, les Gardiens des Légendes entretiennent la tradition et le souvenir de l'ancien empire gobelinoïde. Plutôt que de rechercher les conquêtes et les victoires militaires, Tûra a l'intention d'apporter la preuve de son droit à régner en rassemblant les anciens artefacts de l'empire défunt – à la fois comme symboles et afin d'acquérir suffisamment de puissance pour être capable de triompher de ses ennemis. Kurac Thâr (LN, hobgobelin (m), guerrier 8), le chef de guerre du clan, est fanatiquement dévoué à Tûra et à ses visions d'un empire restauré, comme tous les membres de Kech Volâr.

Les gobelinoïdes de Kech Volâr s'aventurent fréquemment hors du Dargûn à la recherche des ruines de Dhakân mais ils ne

travaillent jamais comme mercenaires. Ils entretiennent peu de relations avec les autres races à part pour mener leurs missions à bien. Les membres du clan ont souvent le corps tatoué de symboles qui décrivent d'importants événements ; en étudiant ces symboles ceux qui savent lire le gobelin peuvent en apprendre beaucoup sur un individu.

Kalkor. La tribu Margûl se compose d'une coalition de clans menés par des chefs gobelours, qui vivent dans les hautes terres au pied des monts Brise-Lames. Pour la plupart, les clans Margûl rendent hommage à la cour de Rhukân Drâl, ce qui leur permet de bénéficier des liens que le Dargûn peut avoir avec le monde extérieur. Toutefois, Kalkor, un de ces clans, refuse de se soumettre à Harûc le hobgobelin. Dirigé par Mogrâth (NM, gobelours (m), guerrier 7/roublard 3), Kalkor n'est pas le plus important des clans Margûl, mais ses membres sont certainement les individus les plus sanguinaires qui soient. Mogrâth et ses guerriers sont de fervents adeptes du Narquois et ils représentent une réelle menace pour tout voyageur désireux de traverser les monts Brise-Lames – tout particulièrement pour ceux qui portent une bannière de sauf-conduit venant de Harûc. On reconnaît les membres du clan Kalkor aux abominables cicatrices faciales qu'ils arborent et qui représentent un motif de crocs.

RELIGION

Traditionnellement, les gobelinoïdes vénèrent soit l'Ombre, soit le Narquois. Au cours du dernier siècle, ils ont découvert les autres dieux de l'Ost souverain. Le Lhesh Harûc suit les enseignements de Dol Dorn et il a beaucoup fait pour diffuser le culte de l'Ost souverain au sein des tribus des basses terres. À Rhukân Drâl, on peut trouver des temples dédiés à Dol Dorn, Dol Arrah et Balinor.

VILLES IMPORTANTES

Les gobelinoïdes des basses terres vivent dans les ruines d'anciennes cités cyréennes restaurées, tandis que les tribus des hautes terres et des montagnes vivent dans des cavernes naturelles ou dans de simples longues maisons communautaires. Les plus importants des clans Ghâl'dar et Dhakân ont leurs propres capitales, mais une importante cité éclipse toutes les autres : Rhukân Drâl, capitale du Dargûn et quartier général du Lhesh Harûc.

Rhukân Drâl (métropole, 82 460 habitants). Le centre de Rhukân Drâl fut un jour une ville frontalière cyréenne ; au cours des vingt dernières années, elle s'est transformée en une tentaculaire métropole gobelinoïde. L'architecture Ghâl'dar, grossière mais fonctionnelle, a engendré une ville faite d'un bric-à-brac de styles et de matériaux. L'édifice le plus impressionnant est le palais royal ; peu satisfait des réalisations de son peuple, le Lhesh Harûc fit venir des artisans de la maison Cannith pour construire son domicile et sa forteresse, nommée Khâr Mbar'ost ou la maison Rouge (littéralement, « la maison fortifiée couleur de sang »). Cette tour de dix étages en granit rouge domine la silhouette de Rhukân Drâl. Tous les clans de hobgobelins ou presque ont des représentants à la cour de Harûc, quoique les clans Dhakân se montrent particulièrement discrets ; leurs émissaires surveillent attentivement tous les événements pour les rapporter à leurs chefs, tout en essayant de ne pas attirer l'attention sur les activités de leurs clans.

Les gobelinoïdes des clans Ghâl'dar sont connus pour leurs talents de combattants mais pas pour leur sens artistique. En conséquence, au marché de Rhukân Drâl, on trouve essentiellement des articles importés.

Les lois de la cité sont simples et les hobgobelins ne s'intéressent guère au passé de leurs visiteurs. De ce fait, de nombreux criminels vont se réfugier à Rhukân Drâl pour échapper à la justice et les contrebandiers peuvent y vendre des marchandises qui leur causeraient de gros ennuis avec la loi en Brélande ou au Thrane.

Volâr Drâl (grande ville, 8 360 habitants). Il y a des millénaires, les clans Dhakân ont creusé leurs forteresses à la racine des monts Brise-Lames. Volâr Drâl, le bastion du clan Kech Volâr, est profondément enfoui sous leurs pics et leurs sommets. Ses vastes salles souterraines contiennent des champignonnières qui produisent de la nourriture pour la cité, des forges où travaillent les armuriers, des bibliothèques et des chambres fortes pour héberger les reliques de l'empire et une immense caverne où les troupes Kech Volâr s'entraînent à des manœuvres militaires. La façon dont les pierres sont travaillées égale facilement les meilleures réalisations des nains des bastions de Mror. Peu d'étrangers ont été autorisés à visiter ces extraordinaires cavernes.

Crâne-de-Wyverne (petite ville, 1 100 habitants). Crâne-de-Wyverne est une ville portuaire située à l'embouchure du Torlâc, à l'orée de la forêt de Khrâl. Ce havre posé au milieu des étendues sauvages procure une importante voie d'accès au royaume aux quelques négociants qui veulent aborder le Dargûn depuis les mers du sud. Si le commerce prenait un jour son essor, cette ville pourrait s'épanouir. Mais jusqu'à ce que cela arrive, ses habitants vivoteront en attendant les visites peu fréquentes mais indispensables des marchands.

Corne-de-Gorgone (village fortifié, 700 habitants). Corne-de-Gorgone occupe la dernière langue de terre habitable du Dargûn avant que la calamité des terres du Deuil n'avale



Lhesh Harûc du Dargûn

toute lumière et toute vie. Les gobelinoïdes qui vivent dans ce village fortifié organisent des patrouilles le long de la frontière, à l'affût des incursions. Il fut un temps où ces incursions venaient du Cyre ou de Brélande. De nos jours, les défenseurs de Corne-de-Gorgone continuent à veiller pour détecter les monstres et les choses pires encore qui se faufilent régulièrement hors des terres du Deuil pour venir menacer les plaines du nord du Dargûn.

SITES IMPORTANTS

Les terres du Dargûn faisaient autrefois partie des territoires du Cyre. Au cours de la Dernière Guerre, la plupart des villes, temples et forteresses de la région furent rasés et abandonnés. Il subsiste des ruines à la douzaine — les gobelinoïdes se sont emparé de certaines mais ils en ont évité d'autres à cause des malédictions, des fantômes et des autres horreurs qui les hantent.

Chandelyre. Voici l'un des endroits que l'on évite ; on pense que cette ville cyréenne dévastée, qui se trouve à la frontière des terres du Deuil, est maudite. On raconte que toute personne qui ose visiter cet endroit tombe rapidement malade, victime d'une maladie débilitante (inhalation, DD18, 1 journée, 1d3 For et 1d3 Con). Et même si un visiteur parvient à résister à cette étrange affection, cet endroit semble attirer les horreurs des terres du Deuil comme une *lanterne éternelle* attire les papillons de nuit. La nuit, un terrible gémissement se répercute dans les ruines et on peut l'entendre à des kilomètres à la ronde dans les plaines environnantes.

La citadelle du Gardien. Cette prison de la maison Dénéith fut utilisée à l'apogée du royaume du Galifar pour y enfermer quelques-uns des pires criminels qui furent confiés à la guilde des défenseurs. Converti en forteresse pendant la Dernière Guerre, ce château fut utilisé par l'armée cyréenne jusqu'à la révolte du Dargûn. La citadelle, qui est restée pratiquement intacte, devint la tombe des Cyréens lorsque Harûc et ses forces décidèrent de l'assiéger. Les Cyréens refusèrent de se rendre ou de fuir et furent donc encerclés et coupés de tout ravitaillement et de toute aide extérieure. Harûc ordonna tout simplement à son armée d'attendre et les deux mille soldats cyréens moururent lentement de faim et de maladie sous les yeux de leurs assiégeants. De nos jours les gobelinoïdes évitent cet endroit, qu'ils croient hanté par les derniers soldats cyréens à avoir vécu derrière ses antiques remparts.

Les landes du Torlâc. Ces terres en friche, désolées et caillouteuses, s'étendent à la base des monts Brise-Lames, à l'est. Il paraît que des ruines qui datent de l'empire de Dhakân parsèment les landes et que des donjons souterrains se cachent sous la fange. Les membres du clan Kech Volâr ont déjà passé beaucoup de temps à explorer la région mais les landes sont immenses et elles gardent bien leurs secrets.

La forêt de Khrâl. La forêt tropicale de Khrâl couvre l'éperon est du Dargûn. Toutes sortes de créatures étranges et dangereuses rôdent dans les profondeurs de son impénétrable végétation. Au cœur de cette jungle grouillante de vie se cachent de très nombreuses ruines qui datent probablement de l'empire de Dhakân. Quelques villes et villages se sont établis en bordure de la grande jungle, mais personne, pas même les plus intrépides hobgobelins ou gobelours, n'a été suffisamment courageux pour essayer d'établir des colonies dans cet environnement dangereux.

Les Sept Cavernes. Le piton de Pargon, l'un des points culminants du nord des monts Brise-Lames, est creusé d'un réseau de remarquables cavernes qui, selon la rumeur, renfermeraient un fragment de la Prophétie draconique. Les Sept Cavernes, comme les appellent les clans Dhakân et Margûl, sont composées de sept gigantesques salles voûtées qui paraissent avoir été excavées par magie dans la pierre vivante de la montagne. De la Première Chambre, qu'on atteint par une entrée accrochée haut sur le flanc de la montagne, jusqu'à la Septième Chambre qui semble plonger dans les entrailles même du monde, les Sept Cavernes inspirent le respect et l'émerveillement. À l'intérieur de chacune des cavernes aux formes étranges, d'incroyables dracogrammes luisent et ondoient sur les murs, les plafonds et le sol. En théorie, chaque salle est supposée révéler une série de présages et de prodiges mais il en est peu parmi les gobelinoïdes qui soient assez courageux pour oser pénétrer dans ces chambres sacrées afin de les étudier. Toute personne qui tenterait de s'introduire dans les Sept Cavernes devrait combattre les colonies de wyvernes qui les utilisent habituellement pour y nicher et y élever leurs petits.

PARTIR À L'AVENTURE AU DARGÛN

La maison Orienne entretient des routes marchandes entre Rhukân Drâl, le Thrane et la Brélande. Ces routes sont relativement sûres pour les caravanes Orienne et leurs gardes Dénéith, mais les autres voyageurs les empruntent à leurs risques et périls. On conseille à tous ceux qui désirent se déplacer en dehors de la capitale d'obtenir une bannière de sauf-conduit auprès des officiers du Lhesh Harûc, à la cour royale. Les voyageurs doivent expliquer les raisons pour lesquelles il leur faut cette bannière et s'acquitter d'une taxe dont le montant est basé sur le but du voyage prévu. La somme tourne généralement autour de 100 pièces d'or, mais les expéditions de prospection ou de chasse aux reliques peuvent se voir imposer une redevance plus élevée. Le motif des bannières change tous les mois. Les aventuriers ne peuvent donc pas en conserver une vieille pour se garantir un passage permanent. En fait, exhiber une bannière périmée suscite généralement une attaque immédiate de la part des bandes de pillards hobgobelins ou gobelours. Cependant, en règle générale, une bannière du Lhesh Harûc en cours de validité évite les déchaînements de violence gratuite et permet aux voyageurs de commercer avec les communautés tribales.

Mais même pour ceux qui obtiennent une bannière de sauf-conduit, le Dargûn peut-être une contrée violente et imprévisible. Les rixes et les luttes sanglantes sont monnaie courante au sein des clans Ghâl'dar des basses terres. Une bannière empêche un aventurier d'être choisi pour cible, mais elle ne le protégera pas s'il provoque une dispute ou cherche les ennuis.

Le Dargûn est une nation à la limite de la civilisation. Les gens qui habitent les plus petits villages savent bien qu'il existe un gouvernement et ils respectent le concept de loi, mais si un étranger vous insulte la riposte est immédiate.

En règle générale, les clans Ghâl'dar ne sont pas amicaux envers les étrangers et ouvertement hostiles aux demi-orques et aux elfes. L'inimitié entre les gobelinoïdes et les orques ne date pas d'hier et, récemment, les elfes du Valénar ont commencé à effectuer des raids au Dargûn en venant de la mer. Une bannière de sauf-conduit valide améliore d'un cran l'attitude des gens du pays.

On voit assez peu de monstres errants dans les plaines du nord, excepté le long de la frontière avec les terres du Deuil. Mais les gobelinoïdes y sont soupçonneux et détestent les étrangers, ce qui fait d'eux le plus grand danger pour les visiteurs. C'est une toute autre histoire dans les montagnes et les étendues sauvages du sud. En plus des tribus des hautes terres, les montagnes abritent toutes sortes de monstres. Les landes du sud hébergent également leur lot de créatures dangereuses, quoique les dangers naturels puissent être encore plus meurtriers dans cet environnement cruel. Les jungles de Khrâl sont infestées de créatures mortelles et même les plus braves des hobgobelins et


Esclavagistes des clans Dhakân

des gobelours refusent de s'aventurer trop avant dans leurs sombres halliers.

Les occasions d'aventures de toutes natures pullulent au Dargûn. Dans tout le pays, il existe une multitude de ruines où peuvent se glisser des explorateurs. On trouve les vestiges de l'antique Dhakân dans les monts Brise-Lames et également dans les landes et les jungles des basses terres. Il subsiste également des ruines cyréennes plus récentes, ainsi que des édifices anciens, souvenirs de l'apogée du royaume du Galifar. Les conflits et les intrigues qui agitent les différents clans gobelinoïdes contribuent à créer des aventures palpitantes ; l'éventualité d'une unification des clans Dhakân représente certainement une préoccupation pour le roi de Brélande et la bibliothèque de Korranberg est toujours à l'affût de vestiges historiques à ajouter à ses collections. Par ailleurs, des ressources minérales encore inexploitées attendent d'être mises à jour dans les monts Brise-Lames ; enfin il y a ceux qui paieraient un bon prix soit pour soutenir le Lhesh Harûc et son rêve d'un Dargûn unifié, soit pour le renverser.

En fin de compte, la loi n'a que peu de poids au Dargûn et ce manque d'autorité et de règlements est sans conteste propice aux aventures. Rhukân Drâl est un refuge pour les criminels et les fugitifs de tous poils, il n'est donc pas inhabituel pour des aventuriers de se retrouver avec des missions qui les amènent à la capitale du Dargûn à la recherche de ceux qui ont fui la justice des Cinq Nations. De même, si un groupe est à la recherche des marchandises illicites, d'articles de marché noir ou de mercenaires qui ne rechignent pas à violer la loi, les marchés et les tavernes de la capitale sont de bons endroits où les chercher.

IDÉES D'AVENTURES

- Un nécromancien de l'ordre de la Griffe d'Émeraude a installé un avant-poste dans les landes du Torlâc, dans l'intention d'utiliser les restes des batailles d'autrefois pour créer des flagelleurs mentaux morts-vivants.
- Un dangereux fugitif, dont la tête a été mise à prix par la Citadelle de Brélande, les Chevaliers du Thrane et l'Aurum, se cache quelque part à Rhukân Drâl. Si l'Aurum le localise avant les forces de l'ordre, les conséquences pourraient être désastreuses.
- Une substance alchimique étrange et fort dangereuse circule actuellement et on a pu établir qu'elle provient des marchés de Rhukân Drâl.
- Le Lhesh Harûc veut louer les services d'un groupe d'espions non-gobelinoïdes pour enquêter sur les activités des clans Dhakân.
- Des pillards harassent des colons humains des environs de Kennrun, un village situé à la frontière entre la Brélande et les terres du Deuil, non loin du village dargûn de Corne-de-Gorgone. Les pillards viennent-ils réellement du Dargûn ou s'agit-il d'un coup monté contre la nation gobelinoïde ?
- La maison Orienne recherche des gardes à louer pour assurer la protection de la prochaine caravane marchande qui partira de Brélande à destination de Rhukân Drâl. Dernièrement, les tribus des hautes terres ont harcelé ses caravanes à la hauteur de la passe de Margûl. La maison Orienne veut donc renforcer quelque peu sa garde pour décourager de nouvelles attaques.
- Tûra Dhakân, cheftaine du clan Kech Volâr, a publié un appel aux aventuriers afin de trouver des volontaires assez hardis pour braver les dangers de la jungle de Khrâl dans le but de récupérer une relique de l'empire gobelinoïde. Tûra possède une carte très ancienne qui indique l'endroit du site, mais elle est réticente à envoyer encore des membres de son clan dans cette dangereuse forêt.
- Des émissaires du Lhesh Harûc cherchent à recruter des aventuriers suffisamment forts et courageux pour s'occuper d'une monstruosité qui a surgi des terres du Deuil. La chose a déjà massacré trois patrouilles de Corne-de-Gorgone et menace les villages agricoles des plaines du nord.

Les désolations démoniaques

Capitale : aucune
Population : 600 000 (humains 45%, orques 28%, demi-orques 2%, démons [rakshasas, zakyas, autres] 25%)
Exportations : aucunes
Langues : commun, orque, infernal

Au nord des confins d'Eldyn, la vie se retire progressivement de la terre. Les forêts luxuriantes se flétrissent pour laisser place à de vastes hauts plateaux de terre desséchée et de roche fissurée. Plus loin au nord, ces hauteurs s'élèvent encore pour se fondre dans la sinistre chaîne de montagnes que l'on nomme les monts Ténébreux, puis redescend de façon spectaculaire. Le territoire qui se trouve derrière, un haut plateau, est composé de hamadas rocheuses brisées par un réseau de canyons et de mesas formant un labyrinthe naturel qui conduit à une plaine de sable noir et d'obsidienne. Ce sont les désolations démoniaques – les derniers restes de la civilisation rakshasa qui dominait le Khorvaire des millions d'années avant l'avènement des gobelinoïdes ou des humains. Parmi des ruines si anciennes qu'elles ont à peine conservé l'aspect des bâtiments qu'elles furent, des créatures démoniaques rôdent à la recherche de sang frais tandis que d'anciennes puissances guettent dans les ombres. Dans ce royaume de mort et de désolation, des trésors oubliés depuis longtemps et des secrets archaïques se dissimulent au cœur de la dévastation.

L'histoire de ces terres ruinées, telle qu'elle a été reconstituée par les érudits de l'université Wynarn et d'ailleurs, est incomplète et parfois remplie de contradictions, mais elle brosse un tableau qui peut aider les étrangers à mieux comprendre quelles forces sont encore à l'œuvre dans les désolations démoniaques. Selon ces savants, Éberron a connu au moins cinq âges distincts au cours de son existence. L'Âge des Dragons, le tout premier âge dont on se souvienne de nos jours, fut une époque de merveilles stupéfiantes qui éclipsent les plus grands exploits des races communes en matière de magie profane. À cette période, le monde n'était pas divisé en trois parties, Au-Dessus, Au-dessous et Entre-Deux. Certaines légendes racontent que les plans furent rattachés au monde en ce temps là, attirés depuis de lointaines régions et liés au moyen d'une magie d'une puissance incommensurable. C'était l'âge des dragons géniteurs, les premiers et les plus grands de toute la race draconique. Parmi ces puissantes créatures, il y en avait trois qui surpassaient tous les autres – Sibérys, Éberron et Khyber. Les légendes s'opposent pour déterminer si ces trois là créèrent la Prophétie ou s'ils ne firent que la découvrir et la mettre en mouvement, mais toutes s'accordent sur le fait que c'est à cause d'elle qu'en fin de compte Sibérys et Khyber se laissèrent entraîner dans un combat à mort. Les puissances mises en jeu par les deux dragons créateurs ébranlèrent la structure même de l'existence jusqu'à ce que le monde s'effondre, exsangue et moribond. C'est seulement à ce moment qu'Éberron, le dernier des dragons créateurs, intervint ; il brisa la Prophétie et utilisa l'énergie qu'il avait ainsi libérée pour séparer les rivaux et recréer le monde. À la fin, comme le raconte la légende, le grand Sibérys, démembré et agonisant, devint l'anneau scintillant qui illumine les cieux. Khyber, qui était sur le point de remporter la victoire lorsque Éberron intervint, fut emmuré dans les profondeurs de la terre. Éberron prit place entre les deux rivaux et guérit les blessures du monde dévasté en s'abandonnant pour ne faire plus qu'un avec lui. Le dernier acte conscient de Sibérys et d'Éberron fut de créer leurs descendants, emplissant la Terre Entre-Deux de dragons ainsi que de toutes les espèces apparentées aux races draconiques. Cette époque de création ne se limita cependant pas aux dragons. Éberron donna naissance à toutes sortes de créatures vivantes. Khyber, qui refusait de s'avouer vaincu, façonna de sombres créatures de son invention au cœur des replis de sa prison, dans les profondeurs d'Éberron. Les fiélons étaient nés ; ils se hissèrent lentement à la surface au moyen des fissures de l'écorce terrestre, s'élevèrent avec les éruptions de lave en fusion des fosses volcaniques et remontèrent en bouillonnant à la surface depuis le plancher des océans.

Pendant que le monde nouvellement recréé refroidissait, les descendants des dragons créateurs n'étaient encore que des créatures primitives, presque sans intelligence. Mais les fiélons, menés par les rakshasas, les zakyas et les tormantes, étaient astucieux et plein de fourberie. Il ne fallut pas longtemps pour que l'Âge des Démons s'empare d'Éberron.

L'époque où les démons gouvernèrent le monde fut une période cauchemardesque. Mais finalement, comme il est dit dans les légendes, les dragons finirent par découvrir la Prophétie et prirent conscience de leur puissance et de leur héritage. Ils se soulevèrent contre leurs démoniaques suzerains. Après une lutte aussi longue qu'effroyable, les dragons remportèrent la victoire mais ils la payèrent d'un prix élevé. Les couatls, qui étaient leurs alliés et qui étaient comme eux les enfants de l'union de Sibérys et d'Éberron, se sacrifièrent presque tous pour renvoyer les plus puissants des seigneurs démoniaques dans les profondeurs de Khyber et pour les lier à l'intérieur du Dragon Au-Dessous.

Lorsque la grande guerre entre les démons et les dragons se termina, les démons inférieurs qui n'avaient pas été emprisonnés ou détruits cherchèrent à se cacher. Ils furent nombreux à retourner à l'endroit d'où leurs suzerains avaient jadis gouverné, le territoire qui se nomme *Fah'lrrg* dans le langage infernal mais qui est maintenant simplement connu sous le nom de désolations démoniaques. Là, au milieu des ruines de leurs forteresses détruites, entourés par les gouffres béants qui mènent vers Khyber d'où leurs maîtres étaient un jour sortis (et où ils sont emprisonnés à présent), les rakshasas fondèrent une société secrète qu'ils appelèrent les Seigneurs de la Poussière ; celle-ci se consacre à trouver le moyen de libérer les maîtres des ténèbres pour faire renaître un jour la gloire infernale de l'Âge des Démons.

De nos jours, on ne rencontre guère de civilisation sur les terres stériles et cruelles des désolations démoniaques. Les régions côtières sont constituées de falaises rocheuses entourées de récifs mortels, l'activité des volcans fait gronder la terre de tous côtés et les créatures démoniaques et les esprits implacables vagabondent dans les régions intérieures. Entourées par les rivières de lave et les fosses bouillonnantes où mijotent des boues nauséabondes, perdues sur ces terres ravagées et infertiles, quelques tribus barbares composées d'orques et d'humains luttent pour survivre. Ces sauvages guerriers évitent les cités des rakshasas car ils craignent le pouvoir des anciennes puissances tapies à l'ombre de ces ruines séculaires.

Commerce et industries

Les tribus de barbares humains qui survivent dans les plaines dévastées situées entre la côte inhospitalière des désolations démoniaques et l'enchevêtrement des canyons du Labyrinthe n'ont aucun désir d'entretenir des relations avec le reste du Khorvaire. En vérité, elles s'attachent à empêcher les maisons à dracogramme et les autres puissances étrangères d'exploiter les ressources de la terre. Les barbares protègent activement les gisements de sompierres et de dracolithes d'Éberron qui parsèment le paysage, ainsi que les reliques de l'ancienne civilisation rakshasa qui sont partout présentes dans les désolations démoniaques.

S'il existe des produits d'exportation de quelque sorte que ce soit dans les désolations démoniaques, ce sont bien la tromperie et la duplicité. Les Seigneurs de la Poussière ourdissent leurs machinations diaboliques partout dans le Khorvaire, travaillant dans les ombres – parfois pendant des siècles d'affilée – pour encourager le chaos, la destruction et faire avancer leurs plans personnels de conquête et de pouvoir.

VIE ET SOCIÉTÉ

Il existe deux groupes de barbares distincts dans les désolations démoniaques. Les clans Ghâsh'kala habitent le Labyrinthe, tandis que les tribus des Charognards errent dans les plaines à l'ouest des canyons.

Les membres des Charognards sont les plus nombreux dans ces hordes barbares. Issues de réfugiés sarloniens qui se trouvèrent prisonniers des désolations à la suite d'un naufrage il y a plus d'un millénaire et demi, ces tribus sont composées d'humains sauvages et haineux qui vénèrent les esprits malveillants qui hantent les désolations. Au cours des siècles, une poignée de tribus différentes a émergé et chacune d'elles est attachée à un raja rakshasa différent. Mais, peu importe à quel démon ils font allégeance, les Charognards sont tous des nomades assoiffés de sang, connus pour massacrer tous les étrangers qui croisent leur chemin – y compris les membres des autres tribus de Charognards. Même si elles vénèrent les anciens fiélons, les tribus des Charognards craignent tout de même les ruines rakshasas et évitent ces lieux. Il arrive parfois qu'une tribu tente une percée vers les confins d'Eldyn, ce qui se solde toujours par un combat brutal contre les clans Ghâsh'kala. Les tribus des Charognards sont extrêmement primitives. Elles utilisent généralement des armures de cuir et des armes en bois ou en pierre, bien que certains individus puissent posséder un meilleur équipement récupéré sur une de leurs victimes. Les Charognards pratiquent les scarifications rituelles et les mutilations ; chaque tribu utilise des techniques particulières destinées à donner l'aspect de fiélons à ces guerriers.

Ghâsh'kala se traduit à peu près par « les gardiens fantômes » en langage orque. Les barbares Ghâsh'kala sont convaincus qu'ils ont le devoir sacré d'empêcher le mal de s'échapper des désolations démoniaques. Les membres des clans Ghâsh'kala sont essentiellement des orques, mélangés à une poignée d'humains et de demi-orques ; ce sont des gens farouches et violents mais ils ne sont pas sanguinaires par nature. Ils se chargent d'empêcher les voyageurs d'entrer dans les désolations mais préfèrent essayer de les convaincre par la discussion avant de tirer leurs armes. Par contre, ils considèrent tout ce qui vient des désolations – qu'il s'agisse de bêtes sauvages, de barbares ou de voyageurs revenant d'une expédition – comme irrémédiablement perverti et ils attaquent alors sans sommation ni pitié.

Les clans Ghâsh'kala sont plus évolués que leurs équivalents des tribus des Charognards ; ils ne possèdent pas d'armures de métal ou d'équipements de grande qualité, mais ils utilisent des armures de cuir clouté, des épées de métal et des arcs. Les guerriers du clan portent la marque de la flamme de l'unité ; ils pensent qu'elle les aide à se protéger de la possession démoniaque. Il existe quatre clans Ghâsh'kala répartis dans le Labyrinthe ; ces clans partagent les mêmes prêtres et sont fortement liés les uns aux autres, ce qui les aide à accomplir leur mission sacrée.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Les tribus des Charognards vénèrent les sombres esprits des désolations. Des demi-fiélons, dont les ancêtres ont mêlé leur sang à celui des rakshasas, dirigent la majorité de ces tribus et une poignée de prêtres et de guerriers possédés par des esprits mauvais conduisent celles qui restent. Dans une tribu, la position de chef est généralement assez précaire ; tout guerrier peut défier un chef de tribu en combat singulier afin qu'il démontre qu'il a toujours la faveur des esprits. Les tribus se querellent sans arrêt entre elles et la violence et les effusions de sang font partie de leur vie de tous les jours.

Chez les Ghâsh'kala, ce sont les prêtres qui choisissent le chef de chaque clan. Un chef de clan gouverne habituellement jusqu'à sa mort, mais les prêtres ont le pouvoir de le remplacer par un nouveau dirigeant à tout moment. Chacun des clans surveille sa propre portion du Labyrinthe, cependant les prêtres et les guerriers se rassemblent quatre fois par an pour des cérémonies religieuses, des démonstrations d'habileté et pour échanger conseils et informations.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Il y a peu d'organisations influentes organisées dans ce territoire dévasté. Les seuls humanoïdes que l'on rencontre dans les désolations démoniaques appartiennent aux tribus barbares (bien que la maison Tharashk cherche le moyen d'exploiter les ressources minérales de la région). Vous trouverez ci-dessous les descriptions des tribus barbares et des factions démoniaques qui existent dans cette région.

Les Seigneurs de la Poussière. Cette cabale de rakshasas et d'autres fiélons est originaire des désolations démoniaques et elle étend secrètement son influence à tout le Khorvaire. Cependant, dans les désolations démoniaques, les fiélons n'ont pas besoin de dissimuler leur véritable nature. C'est pour cela que, même s'ils s'en éloignent parfois beaucoup pour aller manipuler la populace et tisser leurs complexes machinations, ils reviennent de temps en temps dans leur foyer pour se délecter de leur gloire démoniaque. Les Seigneurs de la Poussière ne sont pas nombreux mais leur immortalité les rend aussi puissants que totalement énigmatiques. Ces fiélons, qui sont au service du chaos et de la destruction, se consacrent à faire évoluer des plans à long développement destinés à entraîner l'effondrement de l'ordre et de la vertu.

Parmi eux, certains ne s'aventurent jamais hors des désolations démoniaques, où ils se satisfont de leurs jeux cruels avec les tribus barbares qui les ont pris pour divinités. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à de tels divertissements, ces rakshasas, avec d'autres fiélons, recherchent le moyen de libérer leurs anciens maîtres démoniaques qui furent pris au piège sous la surface de cette terre brisée il y a longtemps. Il en est d'autres parmi les Seigneurs de la Poussière qui considèrent les démons prisonniers comme des réservoirs de puissance ; ils ne demandent pas mieux que de laisser leurs anciens maîtres emprisonnés aussi longtemps qu'ils pourront en tirer une énergie destinée à les rendre toujours plus redoutables.

Une des factions de cette antique confrérie est composée de Seigneurs de la Poussière qui parcourent le monde dans le but de s'opposer aux dragons de l'Assemblée (cf. page 227) et s'emploient à susciter le chaos au sein des nations des races communes.

Les Ghâsh'kala Maruk. Le Labyrinthe est un enchevêtrement tortueux de canyons et de dépressions, creusés dans l'épaisseur des hauts plateaux comme par des griffes cyclopéennes. C'est la seule région du monde où Khyber, le Dragon Au-Dessous, est aussi proche de la surface d'Éberron. Dans un lointain passé, les orques qui sont finalement devenus les Ghâsh'kala entrèrent dans le Labyrinthe dans le but délibéré d'emprisonner les horreurs des désolations et de les couper du reste du monde. L'un des plus anciens de ces clans, celui des Maruk, a derrière lui une longue et sanglante histoire au cours de laquelle il s'est toujours acquitté de cette mission.

Le clan Maruk garde les passages du centre du Labyrinthe, là où se trouvent les itinéraires les plus souvent utilisés par les Seigneurs de la Poussière et leurs agents. Les rakshasas, sournois et astucieux comme ils le sont, réussissent souvent à échapper à l'œil vigilant des sentinelles Maruk, mais les guerriers sacrés de la flamme de l'unité ne sont pas sans ressources. Ils peuvent voir au travers des déguisements utilisés par les fiélons et lorsqu'un fiélon est percé à jour des luttes mortelles ont alors lieu dans les profondeurs des canyons. Le clan Maruk endure de terribles pertes à cause de ces combats incessants ; l'apport régulier de sang neuf est la seule chose qui a permis au clan de se perpétuer jusqu'à nos jours. En effet, des barbares orques des marches de l'ombre, des éclaireurs humains des confins d'Eldyn et même parfois des jeunes gens des tribus des Charognards entendent souvent l'appel de Kalok Shash, un signal divin qui les attire vers les Ghâsh'kala Maruk. De ce fait, le clan compte plus d'humains et de demi-orques que tout autre clan Ghâsh'kala et il est un peu mieux équipé. Le clan Maruk compte aussi un nombre plus élevé de paladins que les trois autres clans.

Les membres des Ghâsh'kala Maruk sont des individus au tempérament sombre et sérieux, prêts à mourir à tout moment en combattant les fiélons des désolations démoniaques et les autres horreurs vomies vers la surface depuis les profondeurs de Khyber. C'est Torgân Shashârat (LB, orque (m), guerrier 3/paladin 6) qui conduit le clan, sous la direction spirituelle de la vieille prêtresse Lharc Sûsha (LB, orque (f), prêtre 9 de Kalok Shash).

La Lune des Massacres. La plupart des tribus des Charognards vénèrent les rajas rakshasas et leurs serviteurs de moindre importance, mais celle de la Lune des Massacres adore les tormantes – des démons qui répandent la terreur dans les ténèbres sous la lune. Ce clan est essentiellement composé de barbares, mais comme il est spécialisé dans les tactiques de terreur et la guérilla, on peut également y trouver des roublards. Quand ils le peuvent, les massacreurs préfèrent traquer des proies isolées en utilisant des méthodes destinées à les terroriser avant la tuerie. Ils font durer ce jeu aussi longtemps que possible et se délectent de la panique de leurs victimes. Les membres du clan se fabriquent des masques et d'autres ornements en utilisant les os et la peau de leurs victimes. Ils se liment les dents et laissent pousser leurs ongles pour imiter les fiélons qu'ils admirent.

Karka Fléaunoir (NM, humain (f), barbare 4/roublarde 2) est la cheftaine de la Lune des Massacres. C'est une femme cruelle, dont l'âme et le corps furent déformés par une tormante alors qu'elle était encore dans le ventre de sa mère. En combat, Karka manie une *masse d'épouvante* qui lui fut offerte par sa sinistre marraine, la tormante qui la revendiqua pour sienne avant même qu'elle ne vienne au monde.

Les tormantes. Les rakshasas partagent les désolations démoniaques avec les tormantes. Bien moins nombreuses que les rakshasas, elles ne sont que neuf à vivre dans les désolations. Les tormantes consacrent l'essentiel de leur temps à des études mystiques qui dépassent les capacités d'entendement des mortels (et c'est tant mieux) et à l'exploration d'antiques ruines à la recherche de grimoires de magie profane rescapés de l'Âge des Démons. Les tormantes se montrent généralement hostiles à l'égard des étrangers, mais il en est certaines avec lesquelles il est possible de traiter – pourvu que le visiteur ait quelque chose à offrir et surveille ses manières. Kyralé (NM, tormante (f), 16 DV), une tormante extrêmement respectée, tient le rôle d'ambassadrice et de médiatrice au sein des puissances fiélons des désolations et les mortels qui désirent négocier avec les Seigneurs de la Poussière ou d'autres fiélons la prient fréquemment d'agir comme intermédiaire.

Les Pestiférés. Cette tribu des Charognards vénère une puissance prisonnière liée à l'ordure et à la peste. Ses membres cherchent à déchaîner le pouvoir de leur divinité contre leurs ennemis. Les Pestiférés enduisent leurs armes d'excréments ; une victime touchée par une arme traitée de cette façon doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine d'être frappée de la fièvre des marais (incubation 1d3 jours, effets 1d3 Dex et 1d3 Con). Les Pestiférés sont généralement couverts de plaies ouvertes suintantes et de vilaines meurtrissures qui résultent de diverses infections, mais ils sont remarquablement résistants aux effets des maladies et des poisons.

Au combat, les Pestiférés deviennent des berserkers fous furieux ; ils resserrent les rangs et se battent à mort, en priant pour que l'infection mette un terme à la vie de tout ennemi qui survivrait à la bataille. Fulgrune le Furoncle (CM, humain demi-fiélon (m), barbare 11), un répugnant individu qui répand une puanteur de pourriture et de pus, est le chef de ce clan.

RELIGION

Les tribus des Charognards vénèrent les puissances infernales qui demeurent dans les désolations démoniaques – les rajas rakshasas emprisonnés, les tormantes et les esprits mineurs qui se tapissent dans les ténèbres. Les barbares sont considérés comme des guerriers sanctifiés qui subissent une espèce de possession lorsqu'ils entrent en rage au combat. Chaque tribu a des croyances un peu différentes de celles des autres, en fonction de la nature de l'entité qu'elle vénère. Mais toutes les tribus désirent imbiber la poussière des désolations du sang de leurs ennemis – c'est un comportement que les rakshasas trouvent très distrayant.

Les Ghâsh'kala révèrent une puissance qu'ils nomment Kalok Shash, la flamme de l'unité. Les prêtres disent que la flamme est constituée des âmes de nobles guerriers et qu'elle a le pouvoir de tenir les ténèbres à distance. Kalok Shash est la même puissance que celle que vénère l'Église de la Flamme d'Argent, bien qu'il puisse être difficile de convaincre un chevalier de la Flamme qu'un barbare orque couvert de tatouages est lui aussi un champion de la foi. Lorsque les barbares Ghâsh'kala entrent en rage, ils cherchent à faire fusionner leur individualité avec la flamme, ce qui leur permet de puiser dans les forces des guerriers ancestraux et d'oublier toute peur de la mort. Les guerriers les plus nobles sont souvent appelés à servir en tant que paladins – même si le paladin Ghâsh'kala présente une image quelque peu différente de celle du chevalier de la Flamme dans son armure argentée.

Quoi qu'il arrive, les clans Ghâsh'kala pensent qu'il est de leur devoir sacré de garder les couloirs du Labyrinthe contre les évasions des fiélons, les horreurs en maraude et les autres créatures maléfiques qui pourraient tenter de se glisser le long des monts Ténébreux pour envahir les confins d'Eldyn et le monde qui se trouve au-delà. Grâce à la lumière de Kalok Shash, de nouveaux membres sont constamment appelés à se joindre aux clans pour conserver les forces des gardiens fantômes de crainte qu'ils ne soient submergés par les puissances des ténèbres.

VILLES IMPORTANTES

Il n'existe pas de cités humanoïdes dignes de ce nom dans les désolations démoniaques. Les Charognards sont des tribus nomades qui se déplacent constamment à travers les plaines dévastées tandis qu'elles chassent, fuient leurs ennemis ou cherchent de quoi subsister sur ce territoire sinistre. Les clans Ghâsh'kala ont créé quelques petites villes et villages, généralement installés dans des cavernes naturelles ou dans des sites troglodytiques bien dissimulés et situés en hauteur dans les gorges du Labyrinthe, au-dessus du niveau des crues subites causées par les tempêtes occasionnelles.

Ashtakala (métropole, inhabituelle). Ashtakala, la dernière citadelle des Seigneurs de la Poussière, est la seule cité de réelle importance dans les désolations démoniaques. Entourée en

permanence par une tempête de sable et de fragments d'obsidienne, protégée contre toute forme de magie divinatoire, Ashtakala se dévoile rarement aux yeux des humains. Les explorateurs qui réussissent à pénétrer la tempête éternelle découvrent une métropole étrange et pourtant très belle, une citadelle faite de basalte et de cuivre. Comparée aux ruines fracassées qui parsèment le reste des désolations, Ashtakala semble incroyablement vivante, remplie de milliers de démons et d'autres fiélons.

Mais, alors qu'Ashtakala apparaît telle qu'elle était il y a un million d'années ou plus, c'est une cité de fantômes et d'ombres – ce n'est qu'une chimère. En plus de ses habitants illusoires et des esprits d'anciennes créatures qui errent toujours dans ses rues délabrées, masquées par de puissantes illusions de ce que fut la cité à son zénith, on y trouve une poignée de zakyas et de rakshasas et une armée de fiélons mineurs au service des grands Seigneurs de la Poussière qui se réunissent ici. Ils se rencontrent à l'occasion dans ce fantôme à l'image de leur ancienne métropole et les rakshasas reviennent à Ashtakala pour comploter et étudier dans les cryptes et les bibliothèques où ils peuvent lire des grimoires et des parchemins qui tomberaient en poussière s'ils quittaient la cité. La puissance qui préserve l'image d'Ashtakala transforme toute personne qui entre dans la ville ; les visiteurs voient leurs vêtements et leurs équipements se modifier pour s'accorder aux modes archaïques en vigueur dans la cité, comme par un sort de *déguisement*. La cité des fiélons est un endroit dangereux à visiter pour des mortels – parmi les intrus qui se font capturer par les seigneurs rakshasas seuls les plus chanceux meurent rapidement.

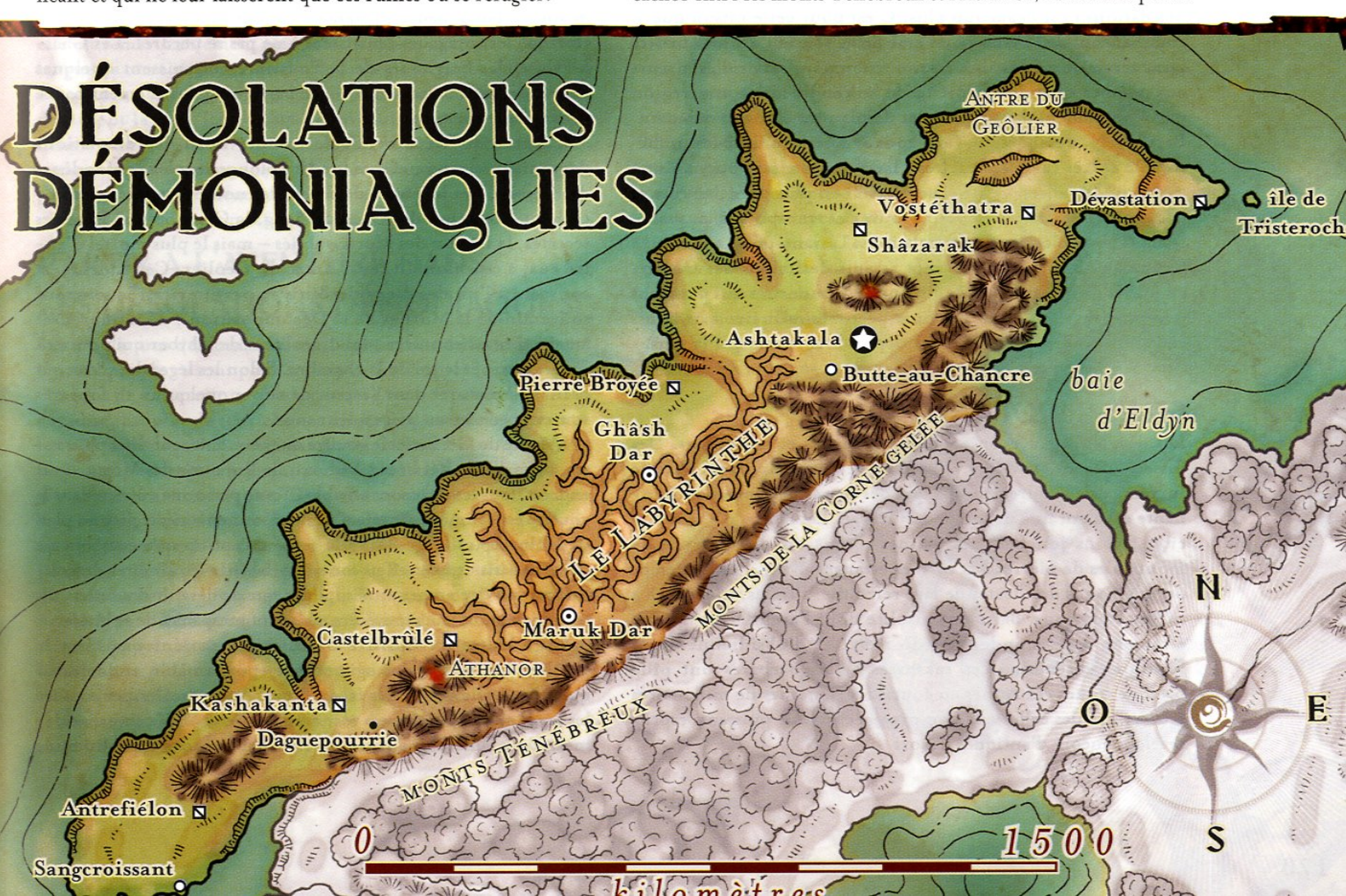
Les fiélons finissent toujours par revenir à Ashtakala et ils passent parfois des siècles dans son étreinte glacée, pour mieux se remémorer leur ancienne gloire. Les images illusoires de l'Âge des Démons les réconfortent, mais elles alimentent également leur haine pour les dragons qui réduisirent leur monde à néant et qui ne leur laissèrent que ces ruines où se réfugier.

La Butte-au-Chancre (hameau, 200 habitants). La colonie humanoïde la plus proche d'Ashtakala est un cloaque de bâtisses branlantes et de malveillance. Personne ne sait comment ce hameau est apparu et pourquoi les fiélons lui permettent de continuer à exister ; c'est un des grands mystères des désolations. Ce que l'on connaît sous le nom de Butte-au-Chancre est une sorte de village étape posé au milieu de nulle part. Il est niché dans les ombres de l'ouest des monts de la Corne gelée, pas très loin des détours nord du Labyrinthe et à quelques jours de marche au sud d'Ashtakala. Bien que le Chancre n'offre pas grand-chose en terme de confort matériel, il peut avoir des allures de paradis pour un voyageur qui tomberait dessus par hasard au beau milieu des désolations. Cependant un visiteur doit s'y montrer aussi robuste et compétent que possible, car les habitants du hameau se sont fait une spécialité de profiter des faibles et de ceux qui se laissent prendre au dépourvu.

Le Chancre possède une sorte d'écurie, mais même son propriétaire est incapable de se souvenir de la dernière fois où elle a abrité des montures. On trouve l'épicerie, la taverne et l'auberge sous le même toit, dans la plus grosse bâtisse du Chancre – le Mort-à-l'Aube. L'aubergiste, Karbal (LM, gobelours (m), guerrier 5), ouvre sa porte chaque soir et entame les festivités par le même toast : « Buvez bien, mes gars, parce que vous pouvez parier qu'on s'ra tous morts à l'aube ! ». Le nom de l'auberge vient de là.

Des gobelinoïdes, des orques, quelques humains, deux ou trois membres des autres races communes et même quelques monstres se sont regroupés au Chancre. Bien que l'endroit ait une allure désespérante, c'est pourtant l'un des rares points de lumière de ces terres perdues. Toutefois, les voyageurs doivent savoir qu'il existe un autre dicton au Chancre – « Ce que les désolations ne tuent pas, le Chancre le dévore. »

Daguepourrie (lieu-dit, 40 habitants). Cette colonie, cachée entre les monts Ténébreux et l'Athanor, abrite une petite



communauté de kobolds, d'humains et d'orques arrachés aux confins d'Eldyn et aux marches de l'ombre. Cette communauté n'existe que dans un seul but – servir la tormante Vraria (NM, tormante, 10 DV). Cette tormante s'est proclamée reine de Daguepourrie et elle utilise ses pouvoirs et les capacités des fiélons mineurs qui la servent pour s'assurer de l'obéissance et de la docilité de la population. Lorsqu'elle cède à ses humeurs ou à ses appétits et qu'elle consomme un ou plusieurs de ses sujets, la tormante ou ses serviteurs fiélons partent en quête de sang nouveau afin de renouveler la population. Les fables que l'on raconte dans les régions de l'ouest et qui parlent de Vraria venant la nuit pour prendre les méchants petits garçons et petites filles ne sont pas très éloignées de la vérité. Les visiteurs qui passent par Daguepourrie ne voient au premier abord qu'un tout petit hameau misérable, car la tormante se cache et interdit à ses sujets de parler d'elle lorsque des « invités » lui rendent visite. Une fois que Vraria a pu estimer les capacités d'un visiteur, elle met son plan au point pour l'accueillir comme il se doit. Si les voyageurs lui paraissent trop puissants (un certain nombre de groupes d'aventuriers sont passés par-là au cours des années), Vraria reste cachée et ordonne à ses sujets de les faire partir aussi vite que possible.

Sangcroissant (hameau, 82 habitants). La maison Tharashk a installé cet avant-poste peu de temps avant la fin de la Dernière Guerre. Bâti sur la berge de la baie du Croissant et régulièrement approvisionné par des bateaux en provenance d'Yrlag, une grande ville des marches de l'ombre implantée de l'autre côté de la baie, Sangcroissant est la tête de pont dont la maison Tharashk a longtemps rêvé dans les désolations démoniaques. Depuis cet avant-poste, la maison lance des expéditions à la recherche de gisements de sompierre (cf. page 92) et de fosses à ciel ouvert contenant des dracolithes de Khyber. Il n'est pas difficile de trouver ces matériaux ; survivre aux dangers des désolations l'est beaucoup plus. C'est pour cette raison que le commandant de l'avant-poste embauche souvent des aventuriers pour servir de gardes à ses éclaireurs ou pour servir d'éclaireurs eux-mêmes quand il projette de se rendre dans une région particulièrement dangereuse des désolations. Ce commandant, Baruk (LN, demi-orque (m), rôdeur 4) est un individu impitoyable et très carré en affaires ; l'avant-poste est pourvu d'une garnison de gardes d'élite (guerriers 2) en plus des éclaireurs et des ouvriers nécessaires pour trouver et transporter les matériaux exploitables dans les désolations. L'avant-poste a survécu à trois expéditions perdues, sept assauts des tribus des Charognards et quatre attaques de fiélons et de monstres qui passaient par-là. Un tel passé donne un aspect très militaire à ce lieu ; ceux qui vivent à Sangcroissant depuis longtemps ont la sensation de vivre en état de siège permanent.

SITES IMPORTANTS

Les désolations démoniaques sont stériles et desséchées. Des fosses enflammées et des volcans en activité emplissent l'air de fumées et de cendres, tandis que des mares de fange bouillonnante exhalent une puanteur sulfureuse. Les ruines d'anciennes cités fiélons jonchent les plaines ; elles ont l'apparence de monticules de pierres aux formes étranges, rongés par le temps ou noyés sous des strates de lave refroidie. Parfois, un édifice a survécu aux éons, bâtiment insolite dont l'architecture paraît étrangère à ce monde, fait de métal et d'obsidienne ayant fusionné ensemble. Les rakshasas et les barbares ont pillé presque toutes ces ruines au cours des centaines de millénaires écoulés ; seules celles qui sont protégées par de puissants esprits recèlent encore d'antiques trésors.

Le Labyrinthe. Une gigantesque cicatrice laboure la surface des hauts plateaux qui s'étendent au pied des monts Ténébreux. Comme des plaies creusées dans la terre par les féroces attaques de serres d'une taille titanesque, les circonvolutions des canyons et des gorges forment une barrière naturelle qui sépare les monts Ténébreux des plaines de l'ouest. C'est le Labyrinthe, où le Dragon Au-Dessous rencontre le Dragon Entre-Deux dans un territoire de ruines et de désolation.

Ce vaste réseau de canyons et de mesas forme un dédale de pierre naturel. Le vent qui souffle dans les canyons résonne comme les lamentations de centaines de pleureuses séniles et l'air s'emplit parfois inexplicablement de l'odeur du sang fraîchement versé ou de la senteur âcre du soufre. Les chutes de pierres ou les crues subites consécutives à de brutales tempêtes ont facilement raison des voyageurs imprudents et il est très facile de se perdre dans les couloirs sinueux de ces terres cruelles. En plus de tout cela, on s'y trouve parfois face à des crevasses et des fissures qui mènent droit au cœur de Khyber lui-même et des rivières de lave incandescentes coulent au hasard dans les méandres des vallées. Des fiélons et d'autres créatures infâmes rôdent dans les canyons où ils se livrent à des activités que la plupart des personnes saines d'esprit ne devraient pas observer de trop près.

Les canyons sont également le foyer des membres dévoués des clans Ghâsh'kala. Ces orques, humains et demi-orques patrouillent dans le Labyrinthe et combattent à mort pour empêcher toute créature d'entrer ou de sortir des désolations démoniaques. Ils habitent un certain nombre de petites colonies qui ressemblent à des forteresses bâties dans et autour de cavernes sûres creusées dans les parois des canyons. Les plus grands et les plus persistants de ces villages sont Ghâsh Dar, dans les gorges du nord, et Maruk Dar au sud.

À vol de rukh, le Labyrinthe fait approximativement trois cent soixante-quinze kilomètres de large par plus de mille kilomètres de long. Mais à pied, la distance à couvrir est facilement doublée (lorsque les voyageurs réussissent à ne pas se perdre). Les Ghâsh'kala et les Seigneurs de la Poussière connaissent quelques itinéraires plus directs mais ils ne partagent généralement pas ce genre d'information.

L'Antre du Geôlier. À l'extrémité nord des désolations démoniaques, un immense gouffre plonge vers les profondeurs de Khyber. Les légendes décrivent les nombreux périls qui s'y cachent – le fleuve des Os et du Sang, la Chambre des Rêveries secrètes, la Légion des Morts oubliés – mais le plus mortel d'entre eux, à ce qu'on dit, est l'Antre du Geôlier. Cet endroit est consacré à l'un des dieux du Sinistre Sextumvirat, le seigneur souverain de la Mort et de la Décomposition ; de nombreuses âmes y sont prisonnières des dracolithes de Khyber qui poussent sur les murs et le sol de la chambre. Selon les légendes, ceux qui osent s'y aventurer dans l'espoir de sauver quelqu'un s'y font très souvent prendre au piège à leur tour.

L'Antre du Geôlier et le gouffre qui y conduit sont deux puissantes zones d'affinités liées à Dolurrh, le Royaume des Morts. À cet endroit, tous les sorts sont affaiblis. Toute personne entrant dans le gouffre est soumise aux effets d'emprisonnement propres au plan de Dolurrh (cf. page 95), à la seule exception que ceux qui ne peuvent résister à ces effets sont absorbés par les sombres dracolithes pour y être emprisonnés, plutôt que de devenir des reflets. Ils conservent tous leurs souvenirs mais sont incapables de se libérer.

Les adeptes du Sinistre Sextumvirat croient que c'est le Geôlier lui-même qui agit en cet épouvantable endroit. La question est de savoir si la façon dont l'Antre du Geôlier capture les âmes a quelque chose à voir avec les dieux ou si cela est seulement dû à la combinaison des effets naturels des dracolithes de

Khyber joints à ceux de la zone d'affinité ; c'est une question qui peut être débattue par des érudits et des théologiens – et ils sont nombreux à le faire, en long et en large.

L'Athanor. Les volcans et les fosses enflammées sont omniprésents dans les désolations démoniaques. De nuit, on peut voir des nuages de cendres et de fumées refléter l'éclat de la lave et des flammes. Des histoires racontent que chaque volcan marque l'emplacement de la prison de l'un des puissants fiélons qui furent emprisonnés sous la terre à la fin de l'Âge des Démons. Le plus impressionnant de tous est l'Athanor – un énorme volcan dont le cratère fait presque un kilomètre et demi de diamètre. Il existe des douzaines de légendes au sujet de l'Athanor : des histoires qui parlent de monstres fiélons qui auraient émergé du lac, d'artefacts de grand pouvoir jetés dans la lave et qui attendent d'être récupérés et du puissant fiélon emprisonné au-dessous et qui se languit d'être libéré. On dit que les ensorceleurs et les magiciens qui font le voyage jusqu'au lac peuvent puiser dans sa puissance pour accomplir d'étonnantes prouesses d'évocation. Que ces choses soient vraies ou fausses, l'Athanor n'en reste pas moins un site naturel très impressionnant qui semble agir comme un aimant sur les fiélons de la région, ce qui en fait un périlleux endroit à visiter pour des mortels.

Dévastation. Ce bastion isolé s'est d'abord appelé la Tour verte, puis la Tour neuve avant d'être rebaptisé la Folie de Kymar. Au fil du temps, il a abrité un comptoir de la maison Lyrandar, un ermitage du Thrane et il a été le centre d'une petite colonie aundairienne. Il est maintenant universellement connu sous le surnom de Dévastation et il a été par trois fois colonisé pour être trois fois abandonné. Chaque fois, ses habitants ont tous disparu en une nuit, sans laisser de traces, en abandonnant toutes leurs possessions derrière eux. La dernière fois que c'est arrivé, c'était sous le règne du roi Jarot (862 C.R.) et l'endroit est resté désert depuis. Ses voisins les plus proches sont les gardiens du phare de l'île de Tristeroche.

Bien que la ville ait été abandonnée pendant plus d'un siècle, elle est remarquablement intacte. Les arbres sont rares sur cette langue de terre située au niveau de la mer et séparée du reste des désolations par les falaises abruptes et infranchissables qui dominent la cité. La plupart de ses bâtiments sont construits dans la pierre de l'endroit, tout comme le mur d'enceinte. C'est seulement maintenant que la Dernière Guerre est enfin terminée que l'on recommence à échafauder des plans pour le repeuplement de Dévastation (cf. ci-dessous).

Partir à l'aventure dans les désolations démoniaques

Les désolations démoniaques sont des terres stériles et létales et il existe peu de raisons pour se risquer à affronter les nombreux dangers de ce territoire. La première est tout simplement la cupidité. En plus de ses richesses minérales, ses ruines dissimulent des reliques anciennes aux pouvoirs immenses, protégées par une redoutable magie et par des couatls ou des zakyas ou d'autres esprits implacables. Des aventuriers pourraient vouloir se rendre dans les désolations dans le but d'empêcher cette puissance de tomber dans de mauvaises mains – telles que celles de l'ordre de la Griffe d'Émeraude ou du Rêve obscur. Les héros qui combattent les Seigneurs de la Poussière ou leurs laquais peuvent aussi être contraints de pénétrer dans les désolations pour découvrir les secrets de ces rusés fiélons ou pour empêcher la libération de l'un de leurs tout-puissants rajas.

Les dangers sont nombreux dans les désolations démoniaques. Il n'existe pas de route commerciale dans cette contrée, ce qui rend les déplacements lents et périlleux. Les Ghâsh'kala gardent les passes du Labyrinthe, tandis que les tribus des Charognards sont à l'affût plus loin, avides de sang et de combats. En plus de ces adversaires terribles, c'est une région qui fourmille d'animaux sanguinaires fiélons, de demi-fiélons de toutes sortes, de zakyas et de rakshasas. Et si cela ne suffit pas, la terre elle-même est dangereuse. Les voyageurs doivent effectuer des jets de Vigueur toutes les heures pour résister à la chaleur extrême qui émane des fosses volcaniques ou au froid extrême qui règne dans les plaines (cf. *La chaleur* et *Le froid*, pages 302 et 304 du *Guide du Maître*). Tous les tests de Survie destinés à trouver de la nourriture et un abri subissent un malus de circonstances de –3 à cause de la nature inhospitalière des désolations.

Idées d'aventures

- Un prêtre de la Flamme d'Argent reçoit la terrible vision d'un désastre en préparation dans les désolations démoniaques. L'un des Seigneurs de la Poussière travaille, avec les Pestiférés, à la préparation d'un rituel destiné à transférer le pouvoir du grand esprit de la peste dans le corps d'un rakshasa vivant. Le rituel doit se dérouler à la prochaine nouvelle lune ; s'il est réussi, le nouveau raja répandra la terreur et la contamination au travers des confins d'Eldyn à mesure qu'il se déplacera vers l'Aundair.
- L'Antre du Geôlier conserve des milliers d'âmes en esclavage. Un passage de la Prophétie draconique contient un appel à libérer l'âme d'un ancien sage. Mais peut-on l'arracher aux abysses de Khyber, ou ses sauveurs en puissance ne feront-ils que le rejoindre dans sa prison éternelle ?
- L'Aundair espère repeupler Dévastation avec des réfugiés du Cyre, ce qui leur permettrait d'obtenir un territoire autonome bien à eux. On recherche des aventuriers pour reconnaître la région et dénicher tous les dangers cachés, pour escorter les colons vers leur nouvelle patrie et mettre en place une nouvelle garde de la cité afin de protéger cet avant-poste isolé. Arriveront-ils à empêcher l'histoire de se répéter ?
- Un érudit a découvert où se trouve un artefact de première importance, caché dans une crypte à moitié en ruine et protégé par un puissant esprit (un couatl). Mais cet érudit est en réalité l'un des Seigneurs de la Poussière. Le rakshasa ne peut entrer dans la crypte – il lui faut abuser des mortels afin qu'ils aillent vaincre le gardien et qu'ils lui rapportent l'artefact, après quoi il entend bien s'approprier cette arme mystique.



Le Droâm

Capitale : Hautepointe
Population : 500 000 (gnolls 20%, orques 19%, gobelins 18%, férals 5%, autres races [parmi lesquelles des demi-orques, harpies, géants des collines, humains, méduses, minotaures, ogres et trolls] 38%)
Exportations : mercenaires, byeshk
Langues : gnoll, orque, gobelin, commun, géant

Il y a à peine vingt ans, le Droâm faisait partie de la Brélande. Mais, même si les cartes reflétaient cette réalité, peu de Bréiens vivaient dans les steppes de l'ouest au-delà du massif des Grisemurailles. L'endroit a toujours été dangereux, un repaire de monstres de tous poils et la terre n'y a jamais été accueillante pour les chasseurs ou les agriculteurs. Quelques courageux colons ont essayé de dompter cette terre au cours des années, mais aucun d'entre eux n'a remporté de grand succès. À mesure du développement de la Dernière Guerre, les bandes de monstres en guerre sont devenues de plus en plus agressives et ont attaqué la Brélande, soit à la demande de nations rivales, soit pour s'approprier le butin de la guerre. En 987 C.R., le roi Boranel de Brélande fit évacuer les derniers Bréiens restants, déclara que les terres à l'ouest des Grisemurailles seraient fermées et en fit interdire l'accès. La même année, un trio de guenaudes déclara l'indépendance de la nouvelle nation souveraine du Droâm.

En plus d'être la patrie de tribus de gobelins agressifs, d'ogres et de la plus importante population de gnolls du Khorvaire, voilà longtemps que la région abrite tout un assortiment de monstres dangereux : certains d'origine naturelle mais aussi d'autres créatures étranges engendrées par magie noire. À part pour quelques vallées fertiles, c'est une contrée rocailleuse et inhospitalière ; des chevaliers en quête de gloire se sont souvent rendus dans ces terres hostiles à la recherche d'aventures, mais les dirigeants de la Brélande n'ont jamais considéré que cela valait la peine de se donner le mal d'achever la conquête de ce territoire. Pour leur part, les divers monstres de cette région n'ont jamais développé l'organisation ou trouvé le chef qui leur aurait permis de menacer les domaines de l'est. Au lieu de cela, les ogres et les trolls se combattaient sans cesse, en ne s'arrêtant que le temps d'écrabouiller les quelques chevaliers qui passaient par-là. Aussi, pendant toute l'histoire de la Brélande, les steppes sont restées un lieu dont il n'était question que dans de sinistres légendes. Les mères menaçaient d'y envoyer les enfants qui n'étaient pas sages pour que les monstres les mangent, mais à part ça n'y avait pas grand monde pour se préoccuper des créatures qui rôdaient dans l'ouest.

La Dernière Guerre ne passa pas inaperçue des monstrueux habitants des steppes. Tandis que les forces de la Brélande s'épuisaient ou étaient envoyées au front, les monstres commencèrent à se risquer dans les plaines, attaquant villages et voyageurs pour disparaître de nouveau dans leurs steppes. Toutefois, il ne s'agissait que d'attaques sans coordination, sans buts ou effets à long terme, car il n'y avait aucune autorité centrale pour exercer une influence sur les différentes créatures de la région. Occasionnellement, d'autres nations en guerre envoyèrent des éclaireurs dans les steppes dans le but de harceler les monstres ou d'embaucher des hordes de ces créatures pour les lancer contre la Brélande. Le Karrnath se montra particulièrement habile à convaincre les chefs de guerre monstrueux qui faisaient la loi dans diverses régions des steppes de razzier les colonies des plaines pour les mettre à sac.

Pour la région, l'instant décisif arriva en 986 C.R., avec l'arrivée d'un trio de puissantes guenaudes, les Filles de Sora Kell – Katra, Maënya et Téraza. Ces vieilles sorcières étaient déjà des légendes. La guenaude verte, Sora Katra, avait hanté les marches de l'ombre pendant des générations, tandis que l'annis, Sora Maënya, terrorisait les confins d'Eldyn et que la guenaude visionnaire, Sora Téraza, arpentait les désolations démoniaques à la recherche de savoirs anciens. Les guenaudes cherchaient à s'approprier un territoire depuis des années et elles débarquèrent dans les steppes accompagnées d'une armée fanatiquement dévouée de gnolls, ogres et trolls. Les sœurs et leurs laquais s'installèrent dans d'antiques ruines situées à la base du massif de la Hautepointe. Les guenaudes utilisèrent l'année suivante à asseoir leur pouvoir par la force des armes, en exterminant ou en dispersant les tribus humanoïdes et en détruisant les domaines des chefs de guerre mineurs. Après avoir fait un nombre suffisant d'exemples, les sœurs convoquèrent les puissances restantes de la région à se présenter devant elles à Hautepointe. Là, elles proclamèrent la fondation de la nation du Droâm – un refuge pour toutes les créatures que les races communes évitent et craignent.

Au cours des mois qui suivirent, Sora Katra instaura les bases du système de levée d'impôt qui tient lieu de gouvernement dans le Droâm. Depuis, les guenaudes ont reconstruit la cour à la Hautepointe et ont lentement commencé à établir des contacts avec le monde extérieur. Elles ont formulé une requête pour être intégrées dans les négociations qui ont mené au traité de Fort-Trône, mais celle-ci a été rejetée et de ce fait la nation n'est toujours pas reconnue par le reste du Khorvaire. Katra est indubitablement un personnage charismatique, mais les objectifs à long terme de la guenaude verte et de ses sœurs restent mystérieux.

Commerce et industries

Le Droâm n'a pas développé grand-chose en terme d'industrie organisée. Ses plus grandes ressources sont les forces naturelles de ses habitants. Au cours des cinq dernières années, les Filles de Sora Kell ont noué des contacts dans la partie ouest du Khorvaire, notamment au Zilargo, en Aundair et en Brélande (en dépit du conflit persistant entre les deux régions). On peut maintenant rencontrer des ouvriers ogres et des gardes du corps minotaures dans les cités bréiennes et zilargues, aimablement fournis par les gouvernantes du Droâm. Le Thrane refuse d'accueillir ces mercenaires monstrueux et de nombreux adeptes de l'Église de la Flamme d'Argent trouvent ces pratiques quelque peu dérangeantes.

En plus de ses ressources actives, ce territoire possède des richesses minérales considérables. On trouve des gisements de dracolithes (particulièrement d'Éberron) un peu partout dans le Droâm et les montagnes du nord recèlent des filons d'un minerai très rare, le byeshk. Dans le passé, cette région était trop dangereuse pour pouvoir être prospectée, mais la maison Tharashk vient d'acquérir les droits qui lui permettent d'exploiter des gisements à l'intérieur du royaume des monstres.

Vie et société

Les Filles de Sora Kell ont apporté de grands changements dans les steppes qui faisaient autrefois partie de l'ouest de la Brélande. Pendant les dix dernières années, des routes ont été construites par une légion d'ouvriers ogres afin de relier les principales agglomérations. Ces nouvelles villes abritent une diversité raciale extraordinaire et présentent aux visiteurs un spectacle qui vaut la peine d'être vu. Des harpies et des gargouilles virevoltent dans les cieux, tandis que les férals et les orques se côtoient dans les rues et que les ogres conduisent des chariots tirés par des attelages de chevaux sanguinaires. On peut rencontrer toutes sortes de créatures dans ces cités, depuis les gnolls et les gobelours jusqu'aux worgs et on peut même y voir des lamies, à l'occasion. Certains de ces monstres ont toujours vécu dans la région ; d'autres sont remontés de Khyber ou ont

émigré dans le Droâm depuis d'autres régions. Dans un tel endroit, on peut rencontrer n'importe quelle créature, ou presque, mais il est peu probable que les créatures les plus intelligentes et les plus puissantes – telles que la plupart des fiélons – acceptent l'autorité des guenaudes.

Il n'existe que quelques cités multiraciales et très peu de routes. L'essentiel du territoire du Droâm est resté sauvage et indompté. Dans les zones reculées, les villages sont généralement rassemblés selon des critères raciaux. Par exemple, si elles ont le choix, les méduses ne se mêlent pas aux minotaures. Les exceptions notables sont les chefs de guerre et les tyrans. La population du Droâm est majoritairement composée de gnolls, de gobelins et d'orques mais il n'existe pas de village où ils se gouvernent eux-mêmes. Invariablement, ce sont les forts qui gouvernent les faibles : les orques sont les maîtres des gobelins, ils se font à leur tour dominer par les ogres, lesquels sont eux-mêmes sous la coupe des ogres mages et ainsi de suite en remontant la chaîne du pouvoir. Du fait de l'intelligence limitée de ces créatures, même de celles qui sont puissantes, la plupart des communautés restent extrêmement primitives.

Aux yeux des étrangers, le Droâm apparaît comme une nation sans lois, ce qui est plutôt exact. Les guenaudes ne se préoccupent que des dangers majeurs : les hostilités entre communautés monstrueuses, les attaques contre les caravanes commerciales, les bagarres et autres actions pouvant entraîner des dégâts matériels significatifs ou encore de nombreux décès. Les gardes trolls de Sora Maënya s'occupent de ce genre de crimes et de tout ce qui pourrait directement menacer les guenaudes. La petite criminalité est ignorée ; en conséquence la violence règne dans les rues. Dans les plus petites communautés, la mise en place et l'application de lois dépend du caprice du dictateur local. Dans la majorité des cas, les forts font ce qui leur plaît et les faibles n'ont aucun droit. Quelques races parmi les plus intelligentes, y compris les méduses qui suivent la Reine des Pierres, ont une approche un peu plus élaborée de la loi et de l'ordre.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Voilà à peine dix ans que le Droâm est sorti de l'anarchie sauvage et il vit actuellement sous un régime de féodalité despotique. Les chefs de guerre et les tyrans les plus puissants sont tenus d'offrir leur allégeance et leur contribution aux Filles de Sora Kell. Chacun de ces tyrans domine une région particulière et lève ses impôts sur les communautés plus petites et plus faibles qui s'y trouvent. Ce tribut peut être payé en or ou en marchandises, mais il prend souvent la forme de services ; on envoie des soldats ou des ouvriers à la Hautepointe, où on peut les faire travailler ou bien les expédier comme mercenaires ailleurs au Khorvaire. C'est un système qui ne fonctionne que grâce à la menace implicite de la violence. Les guenaudes possèdent une armée de géants, ainsi que des pouvoirs magiques considérables, tandis que chacun des dictateurs locaux dispose de ses propres moyens de coercition sur sa région.

Les guenaudes sont certes plus redoutées qu'appréciées, mais même les chefs de guerre qu'elles dominent doivent reconnaître qu'elles sont en train de façonner le Droâm et qu'elles en font une nation plus importante et mieux organisée. De ce fait la plupart d'entre eux acceptent à contrecœur l'autorité des trois sœurs. Audelà de cela, néanmoins, la nation reste extrêmement instable. Les guenaudes se mobiliseront sans aucun doute pour empêcher le développement d'une guerre généralisée entre les communautés, mais les assassinats, les coups d'état et autres luttes de pouvoir mineures sont monnaie courante. Les différentes tribus et races nourrissent toutes de vieilles rancunes les unes vis-à-vis des autres ; tant que ces vendettas ne perturbent pas les plans des guenaudes pour le Droâm, les sœurs ne s'en mêlent pas.



ORGANISATIONS INFLUENTES

En raison de la nature chaotique du Droâm, chaque village représente en quelque sorte une organisation en elle-même. Il y a des centaines de groupes de monstres dispersés dans toute la nation, mais ceux qui sont décrits ci-dessous font partie des plus puissants que des aventuriers puissent rencontrer. Cependant, n'oubliez pas que l'équilibre du pouvoir peut basculer d'un instant à l'autre.

Les Filles de Sora Kell. Les trois guenaudes sont à l'origine de l'ascension du Droâm en tant que nation. En plus de leurs capacités propres et des pouvoirs inhérents à leur cercle, les sœurs ont rassemblé une redoutable armée d'ogres et de trolls. Grâce à des sérums alchimiques, à des enchantements, aux discours inspirants et au charisme de Sora Katra, elles ont transformé ces brutales créatures en tueurs fanatiques prêts à mourir pour leurs reines. Quoique cette armée de géants constitue la base sur laquelle s'appuie l'emprise des guenaudes sur le Droâm, des créatures de toutes sortes ont aussi afflué à Hautepointe durant les dix années écoulées pour se joindre aux forces des trois sœurs. Pour le moment, les guenaudes expédient la majorité de ces volontaires dans d'autres régions du Khorvaire pour y servir comme mercenaires. C'est une tactique qui a le mérite de remplir d'or les coffres des guenaudes et de leur procurer des yeux et des oreilles hors du Droâm. Cela a également pour effet de rendre l'estimation du nombre véritable de monstres qu'elles ont sous leur contrôle plus difficile.

Bien qu'elles collaborent à consolider la nation et à étendre leur influence au-delà du Droâm, les trois sœurs ont des personnalités et des motivations très différentes. C'est Sora Téraza qui a réuni le cercle et conçu le projet du Droâm, au retour de ses longues pérégrinations dans les désolations démoniaques. Sora Katra s'est emparée de cette idée comme d'un fascinant défi intellectuel, alors que Sora Maënya se délectait à la perspective de batailles et de carnages. Voici la description des trois sœurs.

Sora Katra (NM, guenaude verte (f), barde 11) est la voix du cercle. Elle s'exprime lors de toutes les réunions publiques et traite avec les envoyés des autres nations. Son habileté diplomatique lui permet de maintenir l'ordre entre les chefs de guerre, avec l'aide de son armée de géants. Elle est extrêmement intelligente et excelle aux joutes intellectuelles et à la duperie. À tout moment, elle pilote au moins une demi-douzaine de complots ; elle utilise l'*œil des sorcières* du cercle pour surveiller l'évolution des choses et des *anneaux de confidence* (cf. page 272) pour maintenir le contact avec son réseau de serviteurs dissimulés parmi les troupes de mercenaires monstrueux qui sont dispersées un peu partout au Khorvaire. Ces machinations sont habituellement de petits complots futiles destinés à lui affûter l'esprit, tandis qu'elle travaille à faire aboutir les grands projets qu'elle nourrit pour son nouveau royaume. Récemment, elle a discrètement entamé la mise en place d'une guilde criminelle en Brélande ; cette guilde, qui porte le nom de l'Œil du Monstre, utilise les forces de ses hommes de main monstrueux pour écraser la concurrence. Son rôle dans cette affaire, ainsi que le rôle du Droâm, doit être tenu secret afin de ne pas entraver ses tractations diplomatiques avec la Brélande et les autres nations. En plus des monstres du Droâm, Sora Katra a recruté un très grand nombre de changelins pour l'Œil du Monstre.

Sora Maënya (CM, annis (f), barbare 10) est la main de fer qui se cache dans le gant de velours de Katra. Elle fait souvent étalage de sa force légendaire lorsqu'elle punit pour l'exemple, de façon sanglante, ceux qui s'opposent aux trois sœurs (ou ceux qui leur ont simplement déplu). Pendant des dizaines d'années elle a répandu la terreur au cœur des confins d'Eldyn. Elle est maintenant le général de l'armée des géants et utilise la peur et la force pour contrôler ceux que Katra n'arrive pas à captiver avec des paroles mielleuses. Nombreux sont ceux qui pensent qu'elle n'est qu'une brute sauvage, mais c'est loin d'être le cas. Elle est intelligente, bien qu'elle soit impulsive à l'extrême. C'est une créature sensuelle dans tous les sens du terme et elle s'épanouit dans l'expérience viscérale du combat. Elle utilise fréquemment un sort de *déguisement* pour dissimuler sa véritable identité lorsqu'elle part à la recherche de nouvelles expériences physiques.

Sora Téraza (LM, guenaude visionnaire (f), prêtre 13) est la plus âgée des trois sœurs et elle est aveugle, bien qu'elle possède les pouvoirs de divination propres aux guenaudes visionnaires (cf. page 286). Katra et Maënya font confiance à Téraza pour les guider dans leurs actes et démasquer leurs ennemis. Téraza, cependant, est toujours énigmatique, même lorsqu'elle s'exprime pour ses sœurs de cercle et ses conseils ne sont pas toujours bénéfiques pour celui qui les reçoit. Certains prétendent qu'elle est folle et c'est peut-être vrai – ou peut-être joue-t-elle à un jeu sophistiqué qu'elle est la seule à comprendre, avec l'intégralité du Khorvaire comme terrain de jeu. Téraza possède les pouvoirs d'une prêtresse (ses domaines sont la Connaissance et la Magie) mais elle n'a jamais montré de dévotion envers aucun dieu. Elle se contente de canaliser la connaissance et peut aussi bien aider un étranger que ses propres sœurs. Elle dit ce qu'il faut pour déclencher les événements – même si ces événements ne lui profitent pas directement.

La maison Dénéith. Au jour d'aujourd'hui, Sora Katra travaille avec la maison Tharashk qui l'aide à déployer les mercenaires du Droâm dans le Khorvaire tout entier. Les dirigeants de la maison Dénéith aimeraient prendre le contrôle de cette opération ou, à défaut, acquérir leur propre force indépendante de mercenaires monstrueux. Cette situation a entraîné une série d'escarmouches furtives entre les deux maisons à dracogramme.

La maison Tharashk. Au Droâm, les demi-orques s'en sortent mieux que les humains, aussi la maison Tharashk y envoie-t-elle principalement des orques et de demi-orques pour gérer ses opérations. Au cours des quatre années écoulées, la maison Tharashk a conclu un certain nombre de marchés avec les Filles de Sora Kell ; le dernier en date lui a permis d'obtenir le droit de prospecter et d'installer des mines au Droâm. La maison a obtenu un poste d'autorité important dans la ville de Grisemurailles : c'est messire Khundran d'Torrn (LM, demi-orque (m), guerrier 5/légataire de dracogramme 2) qui est chargé d'administrer la justice dans le quartier humain de Grisemurailles. Au-delà du Droâm, les Tharashk s'occupent du placement des mercenaires monstrueux (surtout des gnolls) et agissent souvent comme intermédiaires entre le Droâm et les autres nations, en particulier avec le Thrane.

La Meute noire. La Meute noire est un groupe de loups-garous et de worgs. Longtemps poursuivis par l'Église de la Flamme d'Argent, les loups-garous de la Meute vivent généralement en permanence sous leur forme de loups ; un bon nombre d'entre eux ont vécu toute leur vie sous cette forme. Tous les loups-garous de la Meute, ou presque, sont des lycanthropes naturels et descendent des survivants de la purge originelle qui a débuté il y a plus de cent soixante ans. La propagation de la lycanthropie révélerait l'existence de la Meute. Pour éviter cela, les loups-garous prennent donc grand soin de ne laisser derrière eux aucun survivant potentiellement infecté après une attaque.

La Meute s'est arrogé un territoire dans le sud du Droâm et elle se déplace à l'intérieur de cette région. Il lui arrive de chasser les gobelins des environs pour se divertir, mais elle préfère les proies humaines – particulièrement les adeptes de la Flamme d'Argent. La femelle dominante de la Meute noire, Zaeurle (NM, elfe loup-garou (f), barbare 2/roublard 3) a vu toute sa famille se faire massacrer au cours de l'une des dernières inquisitions de la Flamme d'Argent. Elle a passé cent trente ans à traquer les coupables avant

de se retirer dans les confins d'Eldyn et de constituer la Meute. Lorsque les guenaudes ont déclaré qu'elles leur offriraient une protection contre la Flamme d'Argent, Zaeurle est devenue l'une de leurs alliés les plus fidèles. Les trois sœurs lâchent souvent la Meute sur leurs ennemis.

Gorodan Cendrecouronne. Exilé du Xen'drik, le seigneur Gorodan (LN, géant du feu (m), guerrier 3) est arrivé au Droâm voilà vingt-quatre ans et s'y est promptement taillé un fief, en prenant le contrôle d'un clan d'ogres et de leurs esclaves gobelins. Gorodan est rempli de mélancolie à la pensée de son bannissement et se plaint sans arrêt de la froidure du climat. Il accepte de se soumettre à l'autorité des guenaudes mais se montre généralement peu concerné par les événements du Khorvaire. Il sait énormément de choses sur les géants du Xen'drik ; ses connaissances pourraient se révéler inestimables pour des explorateurs préparant une expédition dans le territoire des géants du feu, à condition, naturellement, que ceux-ci parviennent à le persuader de les faire profiter de son savoir.

Les escadrilles des harpies. Les monts Byeshk abritent des harpies depuis une époque antérieure à la chute de l'empire hobgobelin. Les tribus de l'Aile putride, du Requiem, des Sœurs de la Gangrène et des Chantetourmente ont toutes émigré à la Hautepointe et à Grisemurailles pour servir les Filles de Sora Kell, mais six escadrilles sont demeurées dans les montagnes du nord. Callaïne de la Parole sanglante (CN, harpie (f), barde 5) conduit la plus puissante des six, les Hurlevents. Callaïne n'a guère de respect pour les trois guenaudes et cherche souvent à contrecarrer leurs plans. Si elle va trop loin, les guenaudes envisageront peut-être d'éliminer cette tribu félonne. Avec son caractère violent et imprévisible, Callaïne peut tout aussi bien aider un groupe d'aventuriers que tenter de les induire en erreur ou de les détruire.

La Fraternité gnoll. C'est au Droâm que l'on trouve la plus importante population de gnolls de tout le Khorvaire mais ceux-ci n'ont pas de seigneur de la guerre. Au lieu de cela, les communautés gnolls placent des guerriers dans tous les autres groupes influents, avec l'idée que, de cette façon, ils seront toujours du côté du gagnant quel que soit celui qui prendra le dessus dans les luttes de pouvoir en cours. Ainsi, les guenaudes, les harpies, les illithids et les seigneurs ogres possèdent tous des corps d'archers gnolls dans leurs armées et les rôdeurs gnolls ont commencé à proposer leurs services à la maison Tharashk et à la maison Dénéith. Même sur ordre de leurs employeurs, les gnolls ne se combattent pas les uns les autres (bien qu'il leur arrive d'avoir des querelles aussi violentes que brèves au sein de leur peuple, en général lors de l'élection d'un chef de bande), mais à part ça ils servent loyalement leurs maîtres attitrés et massacrent joyeusement les ennemis qu'on leur désigne. Au sein du chaos qui règne en maître dans ce royaume, cette position de neutralité fait d'eux une force de stabilisation ; au Droâm, c'est l'organisation qui se rapproche le plus des capitaines de la Sentinelle de la maison Dénéith.

Mordayne le tisseur de chair. Le magicien Mordayne (NM, elfe (m), transmutateur 18) fut exclu des Douze (cf. page 229) il y a plus de deux siècles à cause de ses expériences peu orthodoxes et inquiétantes. L'ambition de Mordayne est d'arriver à maîtriser la magie des daëlkyrs, les créatures fiélons qui créèrent les flagelleurs mentaux et beaucoup d'aberrations qui hantent de nos jours les profondeurs de Khyber. Des golems de chair contrefaits et des créatures étranges et défigurées – résultats de ses abominables expériences – patrouillent les environs du manoir de Mordayne, son donjon. Mordayne, qui est un maître transmutateur et qui peut se révéler un ennemi implacable, est obsédé par ses recherches et ne s'intéresse pas au monde extérieur. Les Filles de Sora Kell et leurs partisans évitent le voisinage de sa tour et, en échange, il les laisse tranquilles.

La Reine des Pierres. La méduse Sheshka (N, méduse (f), rôdeur 4) dirige la communauté de méduses qui s'est installée au cœur de l'ancienne cité gobeline de Cazhâk Drâl. Sheshka possède des basilics et des cockatrices dressés à combattre à son commandement, ainsi qu'un petit bataillon de méduses et d'une garde d'honneur de gnolls qui protègent les abords de la cité. Bien qu'elle ait relativement peu de sujets (et que ceux-ci soient plutôt indépendants), leurs pouvoirs de pétrification en font une force qui n'est pas à prendre à la légère. La Reine des Pierres respecte les guenaudes en tant que force d'unification ; une méduse du nom de Carash (N, méduse (m), roublard 1) est son ambassadeur à la cour de la Hautepointe. Cependant, Sheshka est fière et intelligente. Maintenant qu'une structure de gouvernement est en place, elle intrigue car elle vise le pouvoir.

Tzaryan Rrac. Cruel et rusé, Tzaryan Rrac (LM, ogre mage (m), expert 3) fut l'un des premiers seigneurs de la guerre à se mettre sous l'autorité des guenaudes. Du fait de son ralliement rapide, l'ogre mage contrôle maintenant un territoire de belle taille dans le sud-ouest du Droâm, où il domine un bon nombre de tribus orques avec ses guerriers ogres. Tzaryan apprécie l'ordre que les trois sœurs ont imposé à ce royaume chaotique, mais son avidité de pouvoir le taraude. Il est bien conscient qu'il ne possède pas la puissance nécessaire pour s'attaquer aux guenaudes de front, mais sa loyauté pourrait se retourner en un rien de temps s'il se trouvait devant une bonne occasion. En plus de ses fonctions de seigneur de la guerre, il est fasciné par l'étude de la magie profane. C'est un alchimiste de talent qui a passé des dizaines d'années à étudier la cosmologie planaire, les arcanes et d'autres sujets ésotériques dans sa quête de pouvoir et d'influence.

Xor'chylic. Le vénérable flagelleur mental Xor'chylic (LM, illithid, psion 6) est un personnage énigmatique et mystérieux. Dans les tavernes de Grisemurailles, on raconte que les guenaudes (conduites par une vision de Sora Téraza) trouvèrent Xor'chylic dans une crypte profondément enfouie sous la Hautepointe, où le flagelleur mental avait été emprisonné par les membres de son peuple et qu'il cherche maintenant à exercer une terrible vengeance sur Khyber. Depuis quatre ans, Xor'chylic est gouverneur de Grisemurailles et fait appliquer la loi au nom des trois sœurs. L'illithid se montre impitoyablement efficace dans cette tâche. Xor'chylic est un individu glacial et déstabilisant, extrêmement vieux, d'aspect complètement décharné et desséché. Mais son esprit a conservé sa vivacité et ses pouvoirs mentaux sont aussi mortels qu'ils l'ont toujours été. Les guenaudes se sont assurées sa loyauté en lui promettant de lancer une campagne contre Khyber et dès que Xor'chylic se sentira prêt, il exigera le remboursement complet de cette dette.

RELIGION

Il n'existe pas de religion nationale au Droâm. On rencontre des prêtres du Narquois et de l'Ombre dans de nombreuses communautés et on trouve quelques sectes consacrées au Dragon Au-Dessous implantées çà et là dans la nation.

La religion joue un rôle mineur dans la vie quotidienne des citoyens du Droâm, en revanche la haine de l'Église de la Flamme d'Argent est universelle dans la région. Un voyageur portant l'insigne de la Flamme d'Argent sera invariablement reçu avec hostilité par toutes les créatures qu'il rencontrera.

VILLES IMPORTANTES

La majorité des communautés du Droâm sont de petits hameaux peuplés de groupes d'orques ou de gobelins, sous la domination d'une ou plusieurs créatures plus puissantes. L'architecture est le plus souvent primitive et dans les zones montagneuses les

communautés utilisent fréquemment des cavernes naturelles, en y apportant quelques améliorations. Depuis leur arrivée au pouvoir, les Filles de Sora Kell ont fondé des villes plus importantes ; les plus grandes sont Grisemurailles et Hautepointe.

Hautepointe (métropole, 32 230 habitants). Au centre du Droâm, un énorme pic montagneux domine la plaine plate et fertile. Selon la légende, le massif de la Hautepointe aurait été arraché à la terre pendant la guerre entre les hobgobelins et les daëlkyrs. Les vestiges d'une antique cité hobgobeline sont éparpillés dans la plaine et la montagne elle-même est criblée d'anciennes galeries. Pendant des siècles cette région fut évitée de tous car on disait qu'elle était maudite, mais les Filles de Sora Kell ne craignent pas les anciennes superstitions. Au cours de la dernière décade, les guenaudes et leurs ouvriers ogres ont édifié une grande cité à la base de la montagne. Hautepointe est un bizarre mélange de styles architecturaux ; on peut y voir voisiner de beaux bâtiments datant de l'empire de Dhakân, joliment restaurés, à côté d'énormes édifices grossiers construits par les ogres à l'aide de blocs de pierres irrégulières. Les harpies vivent sur des perchoirs, très haut à flanc de falaise, tandis que le reste de la population se contente de huttes et de tentes en attendant la construction de bâtiments plus durables. La cour des trois sœurs est creusée dans la montagne elle-même, où elle consiste en une succession de galeries grossièrement taillées dans la roche et d'anciennes chambres datant de l'empire hobgobelin.

Hautepointe est encore en construction ; sa population est trop importante pour sa taille. Des milliers de squatters gobelins vivent dans des camps répartis autour des faubourgs de la cité, à côté de baraquements gnolls bien organisés. Une gigantesque arène occupe l'un des plus importants quartiers de la ville. On y présente des courses, des combats de gladiateurs et toutes sortes de jeux sanglants devant des gradins bondés. L'arène sert également de terrain d'entraînement pour ceux qui viennent offrir leurs services aux guenaudes.

La seule maison à dracogramme à posséder une succursale à la Hautepointe est la maison Tharashk. Il y a bien quelques temples dédiés au Narquois et à l'Ombre, mais ils sont assez petits du fait que les guenaudes ne soutiennent pas directement ces divinités. Au marché, on peut trouver des articles d'importations amenés de Grisemurailles ainsi que des objets issus de l'artisanat insolite des races monstrueuses, comme les sculptures de pierre des méduses. La garde d'élite des trolls de Sora Maënya maintient l'ordre dans la cité, avec l'assistance de mercenaires gnolls.

Grisemurailles (grande ville, 6 300 habitants). Beaucoup plus petite qu'Hautepointe, Grisemurailles est située à la frontière de la Brélande et du Droâm. C'est la porte du royaume des monstres et la plupart des voyageurs ne sont guère désireux de s'aventurer plus loin dans les steppes. Cette cité a été construite en combinant la force des ogres aux capacités architecturales des méduses, tout cela sous la direction de Xor'chylic le flagelleur mental. Cette réunion de talents a produit des bâtiments aux formes approximatives et à l'esthétique étrange que la plupart des visiteurs trouvent déconcertants.

Le quartier est de la cité est réservé aux humains et aux autres membres des races communes. La plupart des bâtisses sont adaptées à la taille humaine et on y trouve quelques auberges tenues par des humains qui servent une nourriture que les voyageurs trouveront acceptable. Il y a un petit temple consacré à l'Ost souverain, mais on n'y trouve aucun autel dédié à la Flamme d'Argent.

Xor'chylic, le gouverneur illithid nommé par les trois sœurs, a accordé à la maison Tharashk le droit d'administrer la justice au sein du quartier humain semi-autonome. Par conséquent, la maison à dracogramme a installé une grande forteresse dans la cité. La maison Sivis a établi un petit avant-poste qui permet de communiquer avec d'autres régions du Khorvaire, tandis que la maison Orienne entretient la route marchande qui relie Grisemurailles à Hautepointe et à la Brélande. En fonction de l'état des relations entre les deux états, la Brélande ferme souvent la route de son côté de la frontière pour entraver l'activité des bandes de maraudeurs qui l'attaquent. La seule autre maison à dracogramme présente dans la région est la maison Dénéith, qui propose ses services aux caravanes et autres expéditions qui se dirigent vers l'intérieur du Droâm.

Dans les quartiers ouest, nord et sud de la cité, les bâtiments sont adaptés aux besoins des ogres, des minotaures et des autres créatures de grande taille. L'essentiel de la population se compose de gnolls, d'orques et de gobelins, mais on peut se frotter à toutes sortes de créatures dans les rues.

Grisemurailles possède elle aussi une vaste arène, un peu moins imposante que celle de Hautepointe. Les visiteurs peuvent parier sur le résultat des combats ou même entrer dans l'arène (parfois volontairement, parfois non) pour tenter de gagner rapidement un peu d'or. Au marché, les humains et les autres membres des races communes peuvent négocier leurs marchandises contre des articles locaux ou participer à des enchères afin de s'attacher les services de mercenaires monstrueux. Des représentants des plus petites communautés viennent souvent à Grisemurailles pour acquérir des marchandises d'origine humaine, en conséquence il s'y déroule un très grand nombre de petites intrigues entre les émissaires de hameaux ennemis. Xor'chylic le flagelleur mental a mis en place une force de sécurité multiraciale considérable – composée surtout de gardes gnolls beaucoup plus intelligents que la moyenne, épaulés par des officiers minotaures, trolls, méduses et harpies – ce qui lui permet de maintenir l'ordre dans la cité de façon très acceptable.

SITES IMPORTANTS

Il y des milliers d'années, le Droâm était une zone frontalière entre l'empire de Dhakân des hobgobelins et les territoires des barbares orques. La région fut dévastée pendant la guerre contre les daëlkyrs et on peut encore trouver les ruines d'antiques villes et villages un peu partout dans le pays. La plupart servent maintenant de tanières à des bêtes dangereuses, bien que des squatters gobelins et d'autres créatures intelligentes en aient reconquis quelques-unes.

Cazhâk Drâl. Également connue sous le nom de Pierrelandes, il s'agit d'une région rocailleuse tout autour des ruines d'une antique métropole hobgobeline. Elle fut abandonnée après que les daëlkyrs y eurent lâché une horde de basilics, de gorgones et de cockatrices venus des abysses de Khyber. Les rues de la cité en ruines sont toujours peuplées de gobelins et de hobgobelins pétrifiés, même si la plupart de ces statues ont été érodées ou brisées par les outrages du temps. Les monstres qui ravagèrent la cité dans l'antiquité dominent toujours la contrée et on peut y trouver d'autres anomalies curieuses, telles que des gargouilles résistantes à la pétrification et des lieux où les arbres et la végétation ont été transformés en pierre.

Le puits qui mène à Khyber, au centre de l'ancienne métropole, est resté ouvert depuis neuf mille ans. Il y a deux cent vingt ans (778 C.R.) une compagnie de méduses est remontée de Khyber pour prendre possession de Cazhâk Drâl où elles ont restauré quelques bâtiments pour leur usage personnel. Les méduses ont domestiqué un grand nombre d'autres créatures des environs et ont lentement élargi leur sphère d'influence. La cité est beaucoup plus étendue qu'Hautepointe, mais les méduses n'en occupent qu'une petite portion et leurs tanières

personnelles sont souvent situées à distance respectable les unes des autres. Au cours des années, elles ont exploré les ruines à la recherche des trésors que les gobelinoïdes y ont laissés. En outre, d'autres monstres sont remontés de Khyber ; à Cazhâk Drâl se cachent des choses que craignent même les méduses. La reine Sheshka, qui gouverne actuellement la communauté des méduses, s'est décerné le titre de Reine des Pierres.

PARTIR À L'AVENTURE AU DROÂM

En dépit de ses requêtes pour être reconnu en tant que nation, le Droâm reste un endroit extrêmement dangereux pour les humains et pour les membres des autres races communes. Dans le meilleur des cas, c'est un territoire quasiment dépourvu de lois et au pire c'est un endroit violent et meurtrier. Les créatures qui n'apprécient pas la chair humaine attaquent volontiers les voyageurs pour les détrousser ou simplement pour exprimer leur désapprobation à l'égard des races qui ont fini par dominer le Khorvaire. À Grisemurailles, les habitants des races monstrueuses traitent généralement les membres des races communes avec indifférence. Mais au-delà de cette cité frontalière, l'attitude des gens devient plutôt inamicale ou pire. Toutefois, les demi-orques sont généralement bien accueillis ; améliorez l'attitude des citoyens du Droâm d'un cran lorsqu'ils rencontrent un voyageur demi-orque. Quelle que soit leur race, les habitants du Droâm sont généralement hostiles envers les adeptes de la Flamme d'Argent.

Le Droâm est primitif et ne possède pratiquement aucune infrastructure ; il n'existe que deux routes qui partent de Grisemurailles. La première est un sentier qui mène aux marches de l'ombre, la seconde une route marchande qui mène à Hautepointe puis continue jusqu'aux marches. Ces routes sont presque aussi dangereuses que les étendues sauvages et la plupart des caravanes se protègent en louant des gardes à la maison Dénéith ou des mercenaires ogres au marché de Grisemurailles. Les caravanes qui transportent des marchandises destinées aux trois sœurs reçoivent une escorte de gardes trolls d'élite. La plupart des pillards craignent les représailles des sœurs et n'attaquent pas une caravane accompagnée par ces trolls.

La maison Orienne vient de terminer les modernisations nécessaires pour transformer le tronçon qui va de Grisemurailles à Hautepointe en route commerciale, mais la sécurité reste un souci majeur. La maison n'assure qu'une seule caravane par semaine et le voyage se paie le triple du prix habituel.

En plus de la menace des brigands (qu'ils soient gobelins, orques, ogres ou minotaures), les steppes du Droâm sont habitées par une faune très variée de créatures non-humanoïdes, qu'il s'agisse de monstres intelligents ou de bêtes sauvages. Des chimères, des griffons, des pillards frénétiques (cf. le *Manuel des Monstres II*), des worgs et toutes sortes d'autres créatures hantent les terres sauvages. Les plaines stériles et les forêts clairsemées du Droâm regorgent de dangers, comme toute personne qui s'aventure loin de la route ne tarde pas à le découvrir – et les trajets sur la route ne sont pas beaucoup plus sûrs.

Malgré tout, mille aventures attendent ceux qui sont disposés à braver les steppes austères du Droâm. Des ruines et des reliques qui datent du conflit entre les hobgobelins et les daëlkyrs sont encore éparpillées un peu partout dans le pays, souvent fuies ou ignorées de ses habitants monstrueux. Ces endroits peuvent fournir le point de départ de simples chasses aux trésors, d'explorations savantes ou être intégrés dans une quête étendue à tout le Khorvaire, à la recherche des secrets des daëlkyrs. Les cités du Droâm fournissent un grand nombre de possibilités d'intrigues, car les différents seigneurs monstrueux complotent les uns contre les autres ou contre les trois sœurs. Sur une échelle plus modeste, on a toujours besoin de gardes pour protéger les caravanes qui font le trajet de Grisemurailles à Hautepointe. De plus, les créatures magiques qui traversent la frontière vers la Brélande provoquent souvent nombre de problèmes ; les seigneurs bréiens locaux offrent couramment de fortes sommes pour que quelqu'un les en débarrasse.

Il existe toujours de fortes tensions entre la Brélande et le Droâm, nonobstant les ouvertures de paix des trois sœurs et leur requête rejetée de participation aux négociations qui permirent de mettre fin à la Dernière Guerre. L'influence du Droâm a augmenté ces dernières années mais il n'a pas encore été reconnu officiellement comme nation indépendante. Les escarmouches continuent à la frontière avec la Brélande et le roi Boranel n'a pas réellement confiance dans les belles promesses formulées par Sora Katra et ses sœurs.

IDÉES D'AVENTURES

- Un érudit a découvert un ancien parchemin hobgobelin qui révèle l'emplacement d'une crypte cachée au cœur des ruines de Cazhâk Drâl. Mais le clan Kech Volâr du Dargûn (cf. page 162) a également entendu parler de ce trésor perdu ; chacune de ces deux factions cherche à atteindre l'endroit en premier. Naturellement les méduses qui dominent la région seraient également ravies de mettre la main sur les trésors qui sont dissimulés sous leurs pieds, si jamais elles en entendaient parler. Le trésor contient-t-il de puissants artefacts, de l'or et des joyaux ou seulement les corps pétrifiés des plus grands héros de l'ancien empire ? Dans cette dernière éventualité, les Kech Volâr sont peut-être à la recherche d'un héritage de la maison royale qui leur permettrait d'identifier le véritable héritier de Dhakân et les aiderait à rétablir l'antique royaume.
- L'Église de la Flamme d'Argent a eu vent de l'existence de la Meute noire, un groupe de lycanthropes survivants. Même si l'inquisition contre les lycanthropes est officiellement terminée, une force qui se consacre à venger les victimes des anciennes épurations doit être considérée comme une menace hostile au temple actuel et à ses adeptes. Des paladins ou des prêtres loyaux à la Flamme sont chargés de se rendre au Droâm, malgré les dangers que cela représente, pour avoir confirmation de l'existence de ce péril ou prouver qu'il ne s'agit que d'une rumeur.
- Un message mystérieux, délivré par une gargouille, contient une convocation à se rendre à la cour de Hautepointe. Sora Téraza a eu une vision relative au destinataire de la missive. Ce voyage apportera-t-il la fortune à son destinataire ou l'entraînera-t-il dans les manigances de Sora Katra et dans les conflits qui se développent entre les guenaudes et la Reine des Pierres ?
- La maison Dénéith, furieuse de voir augmenter l'influence de la maison Tharashk au Droâm, cherche à affaiblir et à discréditer sa rivale. Lors d'une visite à Grisemurailles, un membre ou un allié de la maison Tharashk est victime d'un coup monté et se retrouve accusé du meurtre de l'un des cadres supérieurs du personnel de messire Khundran. L'accusé a été condamné à combattre dans l'arène afin de faire la preuve de son innocence – c'est une sentence à laquelle ce personnage, qui n'est pas un combattant, ne peut espérer survivre. Pourra-t-on débusquer le véritable meurtrier avant qu'il ne soit trop tard ?
- La maison Tharashk vient de découvrir une ancienne mine dans les montagnes du nord. Hélas, il y a longtemps, les daëlkyrs ont truffé la mine de créatures abominables dans l'intention d'empêcher les gobelins d'exploiter les filons de minerai. Il faut nettoyer la mine pour que les Tharashk puissent entamer l'exploitation. Les explorateurs pourraient récupérer des reliques de la guerre contre les daëlkyrs en même temps qu'ils s'occuperont des monstres issus des abysses.

Le Karrnath

Capitale : Korth
Population : 2 500 000 (humains 52%, nains 18%, halfelins 10%, demi-elfes 8%, elfes 8%, autres races 4%)
Exportations : bière, produits laitiers, verre, céréales, bétail, bois de construction, papier, textiles
Langues : commun, nain, elfe, halfelin

Parmi les Cinq Nations fondées par les colons humains du Khorvaire, le Karrnath a la plus forte tradition militaire. Célèbre pour être la nation de naissance de Galifar, le grand roi qui unifia les Cinq Nations, le Karrnath possède des forêts luxuriantes, des plaines fertiles et de grands fleuves navigables qui prennent naissance dans les montagnes enneigées pour couler jusqu'à la mer. Autrefois, les frontières du pays englobaient la majorité des terres qui se trouvent à l'est du pertuis des héritiers et les territoires de ce qui forme maintenant les bastions de Mror, les plaines de Talante, le Q'barra et les principautés de Lhazâr. Aujourd'hui, la nation s'étend depuis le pertuis des héritiers et la Cyre à l'ouest, jusqu'à la chaîne des Ferracines à l'est, et de la baie de Karrn au nord à la naissance des plaines de Talante au sud. Le nom de la nation est resté le même depuis les temps qui ont précédé la fondation des Cinq Nations, lorsque Karrn le Conquérant fonda la nation qui porte son nom et tenta également de conquérir la totalité du Khorvaire et de l'unifier sous sa loi. Des siècles plus tard, ce fut un autre Karrn, l'un des fils du roi Galifar, qui redonna à nouveau son nom au royaume en 32 C.R., l'année où les Cinq Nations adoptèrent officiellement les noms des cinq aînés parmi les héritiers de Galifar.

Pendant le règne de Jarot, dernier roi du Galifar, Kaïus Ier gouverna la nation. Kaïus était le troisième enfant du roi Jarot ; c'était un homme grand et mince comme un fil, avec un regard intense et une intelligence affûtée. À la mort de son père, Kaïus se rallia à son frère Thalin du Thrane et à sa sœur Wroann de Brélande qui rejetaient la revendication à la couronne de Mishann, leur sœur aînée. La Dernière Guerre commença comme une affaire bipartite – le Cyre et l'Aundair d'un côté, tentant de faire respecter les principes de la succession selon Galifar ; la Brélande, le Thrane et le Karrnath de l'autre, rejetant l'idée du couronnement de Mishann mais dans l'incertitude quant à la façon dont ils voulaient résoudre le problème de la succession. Il ne fallut pas longtemps pour que chacun des héritiers décide qu'il ou elle était destiné à gouverner le royaume et pour que les alliances du départ se disloquent dans le sang et la fureur.

Le gouvernant actuel du Karrnath, le roi Kaïus ir'Wynarn III, ressemble d'une façon stupéfiante à son arrière-grand-père, cet héritier de Jarot dont il porte le nom. Kaïus est arrivé au pouvoir en 991 C.R. et il est rapidement devenu l'un des plus énergiques défenseurs de la paix de tout le continent. Il a joué un rôle déterminant pour réussir à convaincre les autres nations de participer à une conférence de paix dans l'ancienne capitale de Fort-Trône et, en conséquence, fut le premier à signer le traité de Fort-Trône.

De nos jours, le Karrnath s'implique énormément dans le maintien de la paix. Kaïus n'a pas encore d'enfants, mais néanmoins il n'a pas hésité à échanger ses propres frère et sœur, ainsi que les héritiers de ses nobles les plus éminents, contre ceux de familles royales des autres nations en gage de coopération et d'une paix continue. Pour encourager l'amitié entre les deux nations, il a accueilli deux des enfants de Boranel de Brélande, Halix et Borina, en garantie d'une paix durable. Le Karrnath désire également améliorer ses relations avec le Thrane et l'Aundair, deux des nations contre lesquelles il a combattu le plus férocement pendant la guerre. Il continue à entretenir de bonnes relations avec les bastions de Mror, l'un des ses plus fidèles alliés durant la guerre. Dans le sud, pour contenir les agressions continuelles des elfes du Valénar, le Karrnath a établi une alliance séparée avec les clans des halfelins des plaines de Talante. Par cette alliance, les troupes karrnathiennes ont reçu l'autorisation d'établir des fortins en territoire halfelin pour la protection mutuelle des deux nations.

Commerce et industries

Les forêts du Karrnath, particulièrement le bois de Karrn, dont la végétation extrêmement dense couvre toute la partie nord de la nation, fournissent l'un des produits d'exportation parmi les plus vendus dans tout le Khorvaire. Les pins karrnathiens fournissent un bois d'œuvre de première qualité que l'on retrouve jusque sur les lointains marchés de Lhazâr et de Brélande. Les Karrnathiens ont également perfectionné les procédés de fabrication de l'industrie papetière et le papier du Karrnath se vend au prix fort sur tout le continent.

Dans toute la nation, des fermes laitières produisent du lait, du beurre et du fromage pour les marchés de Korth et d'Atur et certains des fromages les plus exotiques se vendent pour un prix qui dépasse leur poids en argent dans les cités et les villes éloignées. Les élevages de bœufs, de porcs et de poulets du Karrnath sont également classés parmi les meilleurs du continent. La maison Ghallanda, en particulier, privilégie le porc et le bœuf karrnathiens dans ses auberges et ses salles de banquets. En ce qui concerne l'exportation, la maison Orienne est là pour fournir un inestimable service, grâce à ses caravanes de chariots magiquement réfrigérés et aux autres méthodes qu'elle a mises en place pour préserver les marchandises périssables pendant le transport.

Une autre des inventions karrnathiennes parmi les plus appréciées est la bière brune du Boisnuit, qui est servie dans les établissements hôteliers des enclaves Ghallanda depuis les confins d'Eldyn jusqu'aux principautés de Lhazâr. La bière du Boisnuit possède une saveur ronde et corsée qui s'accorde bien avec sa robe sombre et veloutée toute pailletée d'un fin réseau de bulles ambrées. Les tonneaux de bière du Boisnuit et les roues de fromage bleu de Karrn, au goût légèrement teinté d'amertume, se vendent si cher sur les marchés étrangers qu'une garde d'honneur de sentinelles Dénéith accompagne généralement ces cargaisons pour assurer leur protection.

Comme dans les autres nations, les maisons à dracogramme ont installé des comptoirs commerciaux et des officines partout au Karrnath afin d'y mener leurs affaires. Deux de ces maisons gèrent leurs immenses entreprises depuis l'intérieur des frontières du Karrnath. Le siège de la guilde des guérisseurs de la maison Jorasco est installé dans un gigantesque complexe à Védykar, où elle gère également un institut de formation aux arts de la guérison. La maison Dénéith a installé son quartier général à Karrlakton et l'on peut y voir la haute silhouette de la tour de la Sentinelle dominer le reste de la cité.

Vie et société

On ressent la pulsation de la vie citadine au cœur des grandes métropoles du Karrnath. Là, une classe moyenne dynamique gère des boutiques et d'autres commerces, travaille dans les industries et profite de tout ce que les plus grandes cités de l'est du pertuis des héritiers ont à offrir. À l'extérieur des grandes cités, c'est la mentalité rurale qui domine. Les vastes étendues de champs et de plaines fertiles sont clairsemées de fermes et de ranchs de toutes sortes. Mais même ainsi, les fermes karrnathiennes ne produisent pas assez de nourriture pour subvenir aux besoins des centres métropolitains de Korth, de Karrlakton, d'Atur, de Rekkenmark et de Védykar. La nation est donc obligée d'importer des produits alimentaires

d'Aundair et des confins d'Eldyn pour satisfaire ses besoins. Les traités signés avec les deux nations de l'ouest sont assez récents, mais ils ont déjà permis de renverser la situation en compensant les pénuries de nourriture qui se généralisaient dans la nation et qui furent à l'origine de la récente famine de 996 C.R.

La société karrnathienne se fonde sur un riche héritage militaire et chaque homme et femme valide doit effectuer son temps de service dans l'armée ou dans la marine. De nombreuses familles perpétuent une tradition militaire, avec des membres qui transforment leur engagement obligatoire en brillantes carrières. Même ceux qui ne désirent pas devenir militaires doivent tout de même effectuer deux ans de service au minimum avant de retourner à la vie civile ; à certaines périodes de la guerre, la durée du service obligatoire fut portée à huit ans pour certaines unités de soldats et de marins.

Les morts sont devenus un élément important dans la société karrnathienne. Il ne s'agit pas là des immortels intelligents de l'Aërénal, car les morts-vivants du Karrnath sont surtout des zombis et des squelettes qui furent rappelés pour la protection de la nation. Certains dignitaires religieux et aristocrates virent d'un mauvais œil le plan conçu par Kaïus Ier dès le début de la Dernière Guerre et qui consistait à utiliser des troupes de morts-vivants. Mais le roi ignora leurs protestations et sut utiliser au mieux ses armées de zombis et de squelettes bien équipés et bien armés. Les collecteurs de cadavres royaux fouillaient les champs de bataille de fond en comble pour reconstituer les troupes des morts-vivants. Même de nos jours, on continue en secret à former des bataillons de morts-vivants dénués d'intelligence pour pouvoir les mobiliser en cas de besoin. Il reste quelques régiments de morts-vivants en activité, affectés à la défense des frontières du Karrnath ou à combattre les elfes du Valénar dans les plaines de Talante.

Les étés du Karrnath tendent à être chauds, humides et courts alors que les hivers sont froids, enneigés et déprimants à force d'être longs. Toute l'année, le pertuis des héritiers est laminé par les tempêtes et des coups de froid particulièrement réfrigérants peuvent s'abattre sans prévenir sur la région depuis la baie de Karrn. Ce climat a rendu les Karrnathiens chaleureux et robustes – ils sont parfois un peu sévères mais ils sont dotés d'une excellente constitution et ont un état d'esprit très militaire. Lorsque les nuits d'hiver deviennent plus sombres et plus glacées, les citoyens du Karrnath s'offrent le plaisir d'un bon feu ronflant, avec une pièce de viande juteuse accompagnée d'une ou deux chopes (ou plus) d'une bière aux riches arômes et d'un gros morceau de fromage.

L'Académie militaire de Rekkenmark a entraîné les officiers du Galifar pendant des centaines d'années et elle continue à exceller dans ce domaine, en tant que première infrastructure de formation de tout le Khorvaire. Avant le début de la Dernière Guerre, des nobles de chacune des Cinq Nations envoyaient leurs fils et leurs filles à Rekkenmark pendant au moins une partie de leur éducation. Le Karrnath espère pouvoir accueillir de nouveau des étudiants venus de tout le Khorvaire dans les hémicycles de l'Académie de Rekkenmark, mais, le monde étant épuisé par la guerre, seule une poignée d'étudiants étrangers ont pour le moment présenté leur candidature et ont été acceptés dans cette institution depuis la fin du conflit.

Les Douze, l'institut d'études de la magie profane fondé par les maisons à dracogramme (cf. page 229), a installé son campus permanent à Korth. Pendant la guerre, les Douze ont essayé de conserver leur neutralité, mais, comme tout le monde, ils se sont retrouvés entraînés dans les événements. Aujourd'hui, alors qu'ils se reconstruisent et qu'ils essaient de remettre leur programme d'études sur pied, les Douze rivalisent avec le Congrès profane d'Aundair pour attirer les étudiants les plus prometteurs.

La maison Orienne entretient des routes commerciales majeures dans tout le Karrnath, ainsi que des voies fulgurantes qui relient les principales cités de la nation aux bastions de Mror et aux plaines de



Talante. En plus de cela, la campagne est sillonnée de routes secondaires et de chemins, ce qui rend les déplacements relativement faciles dans l'intérieur du Karrnath.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Le roi Kaïus III gouverne le Karrnath. Kaïus III est l'arrière-petit-fils de Kaïus Ier, fils de Jarot et premier roi du Karrnath après l'effondrement du Galifar et cela fait moins de dix ans qu'il est au pouvoir. Il est monté sur le trône pour son vingtième anniversaire, en succédant à sa tante, la régente Moranna, qui gouvernait depuis la mort inattendue de son père, le roi Jaron, peu de temps après la naissance de Kaïus III.

Le Karrnath a subi de lourdes pertes au cours de la Dernière Guerre. Malgré toute sa puissance militaire et navale, une famine généralisée et des maladies endémiques auraient pu mettre fin à ses prétentions au pouvoir avant la fin de la troisième décade de guerre. Mais, grâce à ses nécromanciens et à ses collecteurs de cadavres, le Karrnath fut à même de tenir ses positions au moyen d'une puissante armée de squelettes et de zombis, même lorsque ses forces vives commencèrent à décliner. La famille royale a survécu à un grand nombre de revers et de menaces au cours des années, et elle s'en est toujours sortie avec le soutien et la confiance de la plupart des membres de la noblesse et de ses vassaux. Quant au peuple du Karrnath, il n'a peut-être pas toujours aimé tous ses dirigeants, mais il les a toujours craints et respectés. Un patriotisme ombrageux, attisé par des slogans et de constants appels aux armes, a aidé le peuple à conserver sa détermination à gagner la guerre en dépit des épreuves et des souffrances qu'il lui a fallu endurer.

La famille royale de Kaïus ir'Wynarn, qui gouverne le Karrnath, descend de Galifar. Le sang de Kaïus Ier coule dans les veines d'une famille très puissante qui contrôle toutes les fonctions gouvernementales et militaires. Au niveau suivant en terme de statut social, les nobles se sont transformés en seigneurs de la guerre au cours du siècle écoulé, quand ils ont servi la couronne comme généraux et comme amiraux, en même temps qu'ils géraient les terres attachées à leurs titres. Depuis le règne de Kaïus II, la couronne n'a pas été tendre avec les seigneurs de la guerre et elle n'a pas hésité à utiliser la force. Kaïus III, le nouveau roi, a commencé à faire des ouvertures destinées à modifier ces usages, bien qu'il ait montré de remarquables capacités à prendre toutes les mesures nécessaires pour garder le contrôle et pour préserver le bon déroulement de ses plans. Il fait ce qu'il faut pour conserver la confiance de ses nobles et pour obtenir leur soutien volontaire, mais il n'hésite pas à recourir à la force lorsque cela est indispensable pour montrer le pouvoir de la couronne et soutenir ses opinions.

Bien que Kaïus III ait montré un certain désir de transformer sa nation dans un sens plus progressiste, celle-ci n'en reste pas moins une dictature militaire gouvernée par des monarques héréditaires de la lignée de Galifar. Des maires royaux administrent les villes et les cités. Des ministres royaux gèrent des ministères qui traitent de tous les aspects du gouvernement et des affaires étrangères. Les lois et les réglementations défendent une société où la loi du plus fort est souvent la meilleure. Tandis que le Code juridique du Galifar fournit les bases du droit civil du Karrnath, le Code de Kaïus, qui en a découlé, est plus rigoureux et bien moins clément. En réalité, la nation est soumise à la loi martiale depuis les premiers jours de la Dernière Guerre.

La vérité sur Kaïus

Kaïus III cache un secret bien gardé. Il n'est pas l'individu qu'il paraît être. Seule une poignée de gens, parmi ceux qui lui sont le plus proches à la cour, peuvent avoir le plus léger soupçon à son sujet et supposer que les apparences ne correspondent pas exactement à la réalité. Ceux qui connaissent la vérité sont encore moins nombreux. De quelle vérité s'agit-il ? C'est une longue et étrange histoire qui peut se résumer à ceci : Kaïus III n'est autre que Kaïus Ier.

Alors que la Dernière Guerre faisait rage, Kaïus Ier fut approché par les prêtres du Sang de Vol. Ceux-ci lui promirent d'aider le Karrnath contre ses ennemis, pourvu que Kaïus accepte de leur accorder quelques contreparties « mineures ». Le Thrane et le Cyre pilonnaient les frontières du Karrnath, lequel se trouvait temporairement sans alliés suite à une rupture de ses relations diplomatiques ; Kaïus accepta donc les conditions des prêtres – tant qu'ils lui procuraient le moyen de repousser les envahisseurs.

Pour commencer, les prêtres travaillèrent de concert avec ses propres mages royaux dans le but de perfectionner le procédé de création de troupes de zombis et de squelettes destinés à renforcer les armées du Karrnath. Grâce à l'ajout d'armures et d'armes, ainsi que d'une légère augmentation de puissance, ces morts-vivants devinrent plus forts et plus redoutables que la moyenne des cadavres ambulants stupides. Ensuite, les prêtres lui fournirent une force d'élite dévouée à la fois à Vol et à Kaïus – l'ordre de la Griffe d'Émeraude. « L'ordre vous aidera ici et dans les terres lointaines, où ses agents susciteront l'agitation et la révolution dans les patries de vos ennemis », expliquèrent les prêtres. Les forces du Karrnath étaient aux abois et ces deux cadeaux leur apportèrent une stimulation immédiate ; l'ordre s'attribua tout le mérite des dissensions internes qui agitèrent le Cyre, la Brélande et l'Aundair.

Lorsque Vol, la liche séculaire qui se cache au cœur de la secte, apparut à Kaïus pour percevoir la « contrepartie » promise en échange de l'aide que lui avaient apportée ses prêtres, il n'eut d'autre choix que de se soumettre. En plus d'obtenir l'autorisation pour la secte d'établir des temples et des bases dans tout le Karrnath, Vol exigea que Kaïus participe au Sacrement du Sang. Cependant, au lieu de la cérémonie habituelle, Vol eut recours à une très ancienne incantation qui transforma Kaïus en vampire. Mais plutôt que de se transformer en esclave accommodant, Kaïus lutta pour conserver son indépendance. Furieuse de voir que le vampire refusait de s'abaisser devant elle, Vol se vengea en déclenchant la soif de sang de Kaïus (car il luttait pour arriver à la contrôler). Lorsqu'il émergea du brouillard cramoisi dans lequel elle l'avait plongé, il découvrit qu'il avait tué son épouse bien aimée.

Aujourd'hui, après quatre-vingts ans passés à se cacher et à s'efforcer en secret de rompre tous les liens avec le Sang de Vol, Kaïus (LM, humain vampire (m), noble 2/guerrier 11) est revenu pour gouverner sa nation. Il a pris la place de son arrière-petit-fils et se fait passer pour Kaïus III. Il dissimule sa véritable nature vampirique au moyen d'un certain nombre d'objets et de capacités magiques. Il est animé du désir passionné de rebâtir son royaume détruit, ce qui fait de lui l'un des dirigeants les plus tourmentés et les plus déterminés de tout le continent.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Ce sont la famille royale et les nobles seigneurs de la guerre qui détiennent le pouvoir au Karrnath. Toutes les maisons à dracogramme sont représentées dans le pays, mais seule la maison Dénéith et la maison Jorasco y ont installé leurs bases d'opérations. Quelques puissantes organisations opèrent à l'intérieur du Karrnath, parmi lesquelles la secte du Sang de Vol et son bras armé, l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Voici une description de ces organisations et de la façon dont elles agissent les unes par rapport aux autres.

La famille royale. La famille royale du Karrnath est composée du roi Kaïus III, de son épouse, Étrigani, du frère et de la sœur cadets du roi et de toute sa parentèle d'oncles, de tantes et de cousins. Kaïus a conservé sa tante, la régente Moranna, au poste de conseillère principale et ministre de l'intérieur. (Moranna, qui est en réalité la petite-fille de Kaïus plutôt que sa tante, est également un vampire à l'insu de tous, tout comme son roi ; cf. l'encart de la page 180 pour plus de détails sur le secret du roi du Karrnath.)

La reine Étrigani (CB, elfe (f), noble 4/magicien 2) a rencontré Kaïus lorsqu'elle se rendit à sa cour en tant qu'envoyée du gouvernement de l'Aërénal, lors d'une visite diplomatique dans les Cinq Nations. Le roi lui fit une cour assidue et ils se marièrent en 993 C.R., pour le second anniversaire de l'accession de Kaïus au trône. La reine s'implique beaucoup dans les affaires de sa nation d'adoption et Kaïus l'envoie souvent en mission diplomatique dans les cours étrangères. Étrigani connaît la véritable nature de son époux et elle a dû lutter contre les préjugés culturels de son peuple contre les morts-vivants d'inclination négative.

Moranna (LM, humain vampire (f), noble 4/ensorceleur 5) occupe toujours la fonction de régente du Karrnath, un poste qui, aujourd'hui, est plus une position de conseillère que d'administratrice. Elle reste toujours aux côtés de Kaïus et ne s'éloigne jamais de la cour, sauf lorsque le roi lui impose d'aller par monts et par vaux dénouer une crise en son nom. Moranna est une femme massive et brutale, dont les manières autoritaires et sans ambages laissent la plupart de ses sous-fifres pantelants dans son sillage.

Le roi entretient un harem, mais pas pour les raisons que la plupart des gens imaginent. Tous les individus qui en font partie sont des adeptes du Sang de Vol qui ont juré fidélité à Kaïus. Les jeunes hommes et les jeunes femmes de ce harem s'abandonnent volontairement à Kaïus afin que le roi puisse se nourrir. Il ne prélève jamais plus de sang qu'un individu ne peut lui en offrir sans danger et il n'utilise le même individu qu'une seule fois par quinzaine. Le harem est installé à l'écart dans une aile privée du palais de la Couronne, le château familial de Kaïus, et ses membres ont l'interdiction formelle de parler à quiconque excepté au roi ou à la reine. Une forgelière du nom de Bellatrix (LN, forgelier (personnalité féminine), guerrier 7) garde ce harem ; elle était déjà au service de Kaïus avant son actuelle accession au trône et l'a toujours servi fidèlement.

L'un des plus puissants membres de la famille de Kaïus est le comte Védim ir'Omik (LM, humain (m), magicien 9), un cousin du roi qui occupe le poste de ministre des morts à la cour. Védim, un praticien des arts nécromantiques fasciné par tout ce qui concerne la mort et les morts-vivants, administre la collecte des cadavres et la création et l'entretien des troupes mortes-vivantes destinées à renforcer les armées du Karrnath. Avant cette nouvelle ère de paix, le rôle de Védim était beaucoup plus visible et important qu'il ne l'est de nos jours. Aujourd'hui, à cause de Kaïus et de ses désirs de paix durable, Védim est obligé de travailler dans l'ombre. Kaïus ne lui a pas ordonné de mettre un terme à son programme, mais il lui a demandé d'adopter une attitude plus discrète. Védim est convaincu que tous ces pourparlers de paix finiront par échouer et qu'il sera alors de nouveau reconnu comme il le mérite.

Kaïus a récemment envoyé son frère Gaïus au Thrane et sa sœur Haydith en Brélande pour participer au programme d'échanges familiaux entre les familles régnantes. Il préférerait que son jeune frère et sa jeune sœur soient près de lui, pour qu'il puisse superviser leur éducation, mais l'amélioration des relations avec les autres nations survivantes du Galifar est beaucoup trop importante à ses yeux pour que Kaïus refuse de participer à ce programme.

Les nobles et les vassaux. Les nobles auxquels la couronne du Karrnath a octroyé des terres et des titres font office de seigneurs de la guerre dans cette nation hautement militarisée. Depuis leurs villes-forteresses, appelées raths, les seigneurs de la guerre protègent leurs possessions et rassemblent leurs légions en attendant que le roi les appelle à servir. Deux des seigneurs de la guerre les plus puissants et les plus influents, Renn ir'Tanar (CN, humain (m), guerrier 7) et Charl ir'Loran (LM, humain (m), noble 1/rôdeur 6) sont à la tête des troupes vivantes chargées de la défense du cœur de la nation. Les deux hommes soutiennent publiquement le roi, mais en privé ils intriguent dans le but de faire avorter le processus de paix et déclencher une nouvelle guerre.

La maison Dénéith. Depuis les hauteurs de la tour de la Sentinelle à Karrlakton, le patriarche de la maison Dénéith et les autres membres dirigeants de la famille président leur entreprise de défense et de protection. Bréven d'Dénéith (LN, humain (m), noble 3/guerrier 3/légataire de dracogramme 3) contrôle la famille d'une main de fer. En dépit du fait que la famille est fortement liée au Karrnath, Bréven exige des membres de sa maison une attitude parfaitement impartiale et neutre envers toutes les nations et les institutions. La guilde des défenseurs de Bréven est gérée depuis l'enclave principale de la maison, comme le sont les bureaux des capitaines de la Sentinelle. Dans les premières années du royaume du Galifar, les capitaines de la Sentinelle furent investis du pouvoir de faire appliquer les lois et de poursuivre les fugitifs à travers tout le pays pour les ramener aux tribunaux. Lorsque le royaume s'est effondré, les capitaines de la Sentinelle de la maison Dénéith ont conservé ce rôle d'officiers de justice et leurs capacités ont été étendues pour leur permettre de poursuivre les délinquants par delà les frontières. De nos jours, toutes les nations signataires du traité de Fort-Trône sont tombées d'accord pour permettre aux officiers Dénéith de conserver ce rôle de police internationale. Les capitaines reviennent à la tour de la Sentinelle aussi souvent qu'ils le peuvent en fonction des circonstances pour faire des rapports sur leurs activités et recevoir de nouvelles instructions.

La maison Jorasco. La matriarche de la maison Jorasco, Ulara d'Jorasco (LB, halfelin (f), adepte 6/légataire de dracogramme 5) entretient une enclave de guérison dans la cité de Védykar. L'enclave de la guilde des guérisseurs est si vaste qu'elle représente presque une cité à l'intérieur de la cité de Védykar et c'est de là que la maison conduit ses affaires dans tout le Khorvaire. Cet immense complexe comprend également des maisons de guérison, un hôpital universitaire, une maison de repos pour les convalescences prolongées et un asile destiné à ceux que les praticiens ne peuvent guérir de leur folie ou d'autres maladies mentales. Ulara ne s'éloigne pas souvent de cette enclave et elle laisse la gestion des centres de guérison éloignés à des membres plus jeunes de la famille.



La tour de la Sentinelle à Karrlakton

Les Douze. Il s'agit d'un institut de magie profane fondé et financé par les maisons à dracogramme, qui lui ont aussi donné son nom. Il est installé dans une tour volante de treize étages, qui flotte au-dessus du parc Wollverne à Korth, la capitale. Le treizième étage, construit en mémoire du légendaire dracogramme disparu, n'est qu'une coquille vide et il est resté inoccupé depuis sa construction. Les maisons à dracogramme l'utilisent comme une école de magie profane, mais elles se partagent également les recherches profanes qui sont entreprises au sein de cette tour volante. Dans le passé, les rois du Karrnath ont régulièrement recherché les avis et les recommandations des Douze et Kaïus n'a pas abandonné cette habitude. Comme on peut s'y attendre, les Douze ont perdu un grand nombre de leurs membres au cours de la Dernière Guerre, car de nombreux magiciens de niveau supérieur ont démissionné de leurs postes afin de retourner offrir leurs services à leurs patries assiégées, particulièrement dans les années qui ont mené à la cessation des hostilités. Aujourd'hui, les rangs des Douze sont clairsemés et des magiciens moins puissants que jadis siègent au Conseil, présents uniquement pour garantir une représentation à chaque maison. Les Douze sont confrontés à un choix. Vont-ils céder du terrain devant l'importance grandissante du Congrès profane d'Aundair, ou les maisons à dracogramme vont-elles trouver en leur sein des magiciens dignes d'eux ?

Le Sang de Vol. Il s'agit d'une secte dédiée aux morts-vivants en général (et, en secret, à la liche Vol plus particulièrement) qui s'est enracinée au Karrnath depuis le règne de Kaïus Ier. Le roi a fini par réussir à rompre l'emprise de la secte sur le gouvernement, mais le Sang de Vol continue à opérer en secret à l'intérieur de la nation, en guettant une chance d'étendre son influence et de s'insinuer de nouveau dans les allées du pouvoir du royaume. Le grand prêtre de la secte au Karrnath se nomme Malévanor (LM, demi-elfe momie (m), prêtre 8 du Sang de Vol) et c'est lui qui conduit les rites et les rituels du sang au sein du monastère du Sang pourpre, le plus grand des temples consacrés au Sang de Vol dans la nation. Le monastère du Sang pourpre dispose d'un magnifique terrain à Atur, la cité de la nuit. Bien que la secte n'attire plus autant d'adeptes que par le passé et que de nombreux temples et oratoires aient été fermés ou aient dû entrer dans la clandestinité, le monastère du Sang pourpre est resté en activité et ouvert jusqu'à nos jours. Les suivants de Malévanor et d'autres membres de la secte, qui ont des contacts dans tout le royaume, influencent secrètement les événements dans l'ombre, tout en montrant un humble visage en public, dans leur temple.

L'ordre de la Griffe d'Émeraude. Il fut un temps où cet ordre de chevaliers servait fidèlement le roi du Karrnath. De nos jours, l'ordre a été proscrit et le gouvernement a dénoncé publiquement ses activités. Pourtant, l'ordre de la Griffe d'Émeraude continue à sévir, en suivant le programme que lui trace sa dirigeante occulte, la liche Vol. Quand l'ordre servait le roi, il fournissait une force de sécurité, des agents d'élite et des troupes de choc à toute épreuve qui étaient un cran ou deux au-dessus du soldat karrnathien moyen. Tant que les ordres du roi n'allaient pas à l'encontre de la volonté de la maîtresse secrète de l'ordre, les chevaliers de la Griffe d'Émeraude paraissaient d'une loyauté sans faille à l'égard du roi et fanatiquement dévoués à la couronne et à la nation.

Lorsque Kaïus Ier découvrit où allait leur véritable allégeance et vit de quelle façon il avait été utilisé, il entrepris de dissoudre l'ordre et le priva de ses droits de représentation. Ceci ne fut pas entièrement accompli avant le règne de la régente Moranna, durant lequel l'ordre fut forcé d'entrer dans la clandestinité.

Aujourd'hui, l'ordre de la Griffe d'Émeraude opère sous la forme d'un immense réseau occulte et d'une organisation terroriste, tout en proclamant qu'il se consacre à rendre au Karrnath sa grandeur d'antan. En vérité, l'ordre est l'un des rouages d'un complot sophistiqué et il n'est qu'un puissant outil dans la main de Vol, la liche suzeraine de la secte du Sang de Vol. L'ordre de la Griffe d'Émeraude est une puissante armée, toute prête à satisfaire la volonté de Vol ; il est d'une taille bien supérieure à ce que quiconque pourrait imaginer et il a bien plus d'influence sur les événements actuels du Khorvaire qu'on ne pourrait le supposer. La véritable nature de l'ordre est un secret soigneusement gardé et ceux qui découvrent quels sont ses liens avec le Sang de Vol sont promptement sacrifiés pendant les cérémonies du sang.

RELIGION

L'Ost souverain est dominant dans la plus grande partie de la nation et ses temples sont essentiellement consacrés à Boldréi, Dol Arrah, Dol Dorn ou Olladra. À cause des tensions entre le Karrnath et le Thrane, l'Église de la Flamme d'Argent n'a qu'une représentation symbolique dans le pays, avec de petits conclaves à Korth et à Védykar. Une partie de la population, peu nombreuse mais pas négligeable, suit toujours les enseignements du Sang de Vol en dépit de la rupture officielle de la couronne avec cette secte. Au monastère du Sang pourpre, dans la cité d'Atur, la secte continue à célébrer des cérémonies publiques en l'honneur du pouvoir du sang et des mystères de la non-mort. Notez bien que la plus grande partie des artisans et des citoyens normaux qui adhèrent à la doctrine du Sang de Vol ne savent rien de la liche qui dirige la secte et ne sont pas maléfiques. Ils croient simplement en la notion du sang comme source de la vie et pensent que la non-mort est un chemin vers la divinité.

VILLES IMPORTANTES

Les citoyens du Karrnath se concentrent dans les centres métropolitains qui sont situés dans la partie ouest de la nation, les terres agricoles de l'est rassemblant quant à elles une population bien moindre. En conséquence, la plupart des principales colonies de peuplement se sont développées à l'ouest des pics Cendrés. Voici une description des communautés les plus importantes.

Korth (métropole, 85 500 habitants). La métropole de Korth est la capitale du Karrnath depuis l'époque qui précède la fondation du royaume du Galifar. Certains de ses bâtiments datent des toutes premières colonies humaines ; de nombreux autres furent construits pendant la grande expansion qui marqua le milieu du règne de Galifar Ier. La silhouette de Korth s'élève le long de la berge sud du Karrn, avec la dense végétation du Boisnuit à l'est des portes de la cité. Les hautes murailles du palais de la Couronne, la résidence héréditaire de la famille royale du Karrnath, s'élèvent au sommet de la colline des Rois dans le district de la Haute-Cour. Un autre bâtiment imposant, la cathédrale de l'Ost souverain, occupe un terrain de belle taille dans le district des Temples et on y trouve des autels dédiés à tous les dieux du panthéon.

En règle générale, l'architecture est lourde et symétrique, avec de grands blocs arrangés selon une grille ou rayonnant à partir d'une place centrale. L'influence de l'idéal militaire qui sous-tend la société du Karrnath est omniprésente à Korth et elle est déterminante dans l'apparence monolithique des bâtiments et des édifices décoratifs tels que les monuments, les obélisques ou les tombes.

La grande agglomération de Korth est divisée en cinq districts qui ont chacun leur personnalité propre. Ce sont les districts de la Haute-Cour, des Temples, du Commerce, de la Communauté et de la Plèbe. Chaque district possède des habitations, des marchés et tout ce qui est indispensable à la vie d'un quartier, mais chacun d'eux est plus particulièrement consacré à un aspect de la vie de la cité et construit d'une façon adaptée à sa fonction. Le district de la Haute-Cour abrite la plupart des services gouvernementaux, ainsi que les demeures de la famille royale et celles des plus riches familles nobles. Dans le district des Temples les rues sinueuses sont dédiées aux innombrables religions du Khorvaire ; on y trouve tous les lieux de cultes imaginables, des petits oratoires aux gigantesques cathédrales et même les représentants des cultes les moins connus trouveront probablement un lieu de prêche entre les murs de ce district. Le district du Commerce offre tous les types de boutiques et c'est là que sont installées les enclaves de toutes les maisons à dracogramme ; l'offre et la demande se rencontrent dans ce district tentaculaire. Le district de la Communauté est le plus résidentiel de Korth et c'est là qu'habitent les citoyens de la classe moyenne. Le district de la Plèbe est un dangereux labyrinthe de ruelles étroites dans lesquelles les pauvres et les indigents essaient de vivoter comme ils le peuvent. Les criminels ont la haute main sur ce district et profitent des méandres de son dédale sinueux pour se cacher ou pour y mener des affaires qui se conduisent mieux dans les ténèbres.

Karrlakton (métropole, 60 000 habitants). Bâtie sur les berges de la Cyre, au sud-est de Korth, la deuxième plus grande cité du Karrnath regarde constamment le désastre qui lui fait face de l'autre côté des eaux turbulentes du fleuve. Karrlakton est à la fois une ancienne citadelle du pouvoir et le lieu de naissance des rois (Karrn le Conquérant et Galifar Ier sont tous deux nés ici) mais elle ne peut se débarrasser du sentiment de désespoir qui plane en permanence sur cet endroit ; le souvenir malheureux du Cyre reste douloureux comme une blessure mal refermée.

La maison Dénéith détient une influence majeure à Karrlakton et l'on peut rencontrer ses comptoirs, ses officines, ses centres d'entraînement et ses baraquements dans toute la cité. C'est ici que l'un des centres industriels parmi les plus importants du Khorvaire produit des armes et des armures en série. Les armements karrnathiens tendent à être fonctionnels et assez lourds et ne possèdent ni le style ni l'élégance de leurs équivalents bréiens.

À cause de la proximité des terres du Deuil, Karrlakton attire un certain nombre de prophètes du malheur et d'adeptes de sectes apocalyptiques. Il suffit de regarder de l'autre côté de la rivière pour voir le mur de la brume gris funeste qui enveloppe ce qui fut autrefois la frontière du défunt Cyre comme un drap funéraire. Il est rare que quelque chose s'échappe des terres du Deuil et réussisse à traverser les eaux tumultueuses du fleuve, mais lorsque le vent change, une monstruosité volante ou un sort-vivant parvient parfois jusqu'à Karrlakton.

Les ports de Karrlakton étaient actifs autrefois et ils étaient importants pour les régions intérieures de la nation. Toutefois, depuis la destruction du Cyre, les activités fluviales ont diminué de façon significative. Le fleuve est devenu beaucoup plus agité et la navigation y est devenue beaucoup plus difficile que dans le passé ; de plus, l'idée de se rapprocher de la berge dévastée ou de la brume gris funeste ne sourit guère à la majorité des marins. C'est pour cette raison que la cité a perdu la plus grande partie de son activité de transport de fret au profit d'Atur, maintenant que les capitaines des navires se tournent vers le Karrn pour leurs voyages vers l'intérieur des terres, puis utilisent des caravanes de fret pour transporter leurs marchandises vers Védykar et plus loin dans l'intérieur des terres.

Rekkenmark (cité, 14 900 habitants). Depuis les grandes salles de l'Académie de Rekkenmark, l'une des meilleures institutions de formation militaire du continent, on aperçoit les falaises

qui bordent les deux côtés du pertuis des héritiers. La grande cité de Rekkenmark se trouve face à face avec l'un des pires ennemis du Karrnath depuis l'effondrement du royaume du Galifar et le départ en guerre des héritiers de Jarot. L'un des épisodes les plus frappants de la guerre fut peut-être le moment où, en 899 C.R., le roi Kaïus Ier ordonna la destruction du magnifique pont de l'Arche blanche afin d'empêcher une invasion en coupant le passage qui enjambait le bras de mer. C'est en voyant s'engloutir dans la mer les énormes blocs de pierre, les statues décoratives, les dalles énergétiques de la ligne du fulgurant et les arches dorées si caractéristiques que le peuple de Rekkenmark réalisa que le royaume du Galifar était bien perdu à jamais. Aujourd'hui, les vestiges du pont brisé font encore saillie au-dessus des falaises, comme un triste rappel de la relation qui existait autrefois et de la guerre qui mit fin au rêve de Galifar.

Rekkenmark est entrée dans l'histoire en tant que centre de formation de généraux et d'autres officiers militaires sous le règne du second roi du Galifar (Karrn ir'Wynarn), lequel inaugura l'institution qui devint finalement l'Académie de Rekkenmark. Rekkenmark est riche de traditions et possède un charme suranné, car une grande partie de la cité remonte aux jours glorieux des débuts du Galifar. Hélas, la ville a aussi connu son lot de morts et de destructions. On peut encore y voir les traces du tristement célèbre raid aérien de 874 C.R., particulièrement dans le quartier de Dracolline, près des falaises. Là, un certain nombre de bâtiments sont demeurés en ruines, criblés par les boulets de pierre lâchés par les wyvernes que le Thrane employa lors de cette attaque.

Une voie de fulgurant traverse les eaux du Karrn et relie Rekkenmark à Korth. En plus de cela, quantité de chemins, pistes et routes commerciales partent de la cité en direction de l'intérieur de la nation. Les immenses falaises à pic qui bordent le pertuis des héritiers rendent pratiquement impossible tout accès aux voies navigables, de ce fait Rekkenmark ne possède pas de port ou de trafic de navigation digne de ce nom. On peut voir une tour d'ancrage Lyrandar qui surplombe la cité, mais elle n'est utilisée qu'occasionnellement car la plupart des aéronefs se dirigent directement sur Korth dès le passage de la frontière du Karrnath, qu'ils viennent de l'ouest ou du nord.

Atur (cité, 12 600 habitants). Atur, qu'on appelle aussi la cité de la nuit, est établie dans l'ombre des pics Cendrés, tout près des chutes du Karrn qui se déversent des montagnes et coulent dans le Karrn. Les sommets resserrés des pics Cendrés, la brume qui s'élève constamment des eaux tourbillonnantes du Karrn et ses bâtiments de briques oppressants en font une localité qui bénéficie relativement peu de la lumière du jour et dans laquelle, en conséquence, les nuits sont longues. Mais la cité de la nuit a plutôt été nommée ainsi en raison du fait que cet endroit ne semble s'animer que lorsque l'obscurité envahit la terre. Entre le temple de la cité, qui est dédié au Sang de Vol (appelé le monastère du Sang pourpre) et ses immenses Caveaux des Morts, où les collecteurs de cadavres entreposent la matière première qui alimentera les armées de morts-vivants du Karrnath, on peut dire qu'Atur possède une certaine affinité avec le crépuscule et les heures nocturnes. Une partie assez notable de la population suit les enseignements du Sang de Vol et assiste aux rituels quotidiens au monastère du Sang pourpre.

Par ailleurs, le rythme et la pulsation de la cité de la nuit semblent augmenter à l'approche du coucher du soleil. Les salles de banquets, les tavernes, les théâtres et les bordels de tous les genres ouvrent leurs portes dès la tombée du jour et restent en activité jusqu'à ce que le soleil réapparaisse à grand-peine derrière les sommets des montagnes. De nombreux visiteurs ont la sensation que la ville fonctionne à l'envers par rapport à d'autres centres urbains des Cinq Nations. Tout paraît désert et endormi dans la journée et c'est la nuit que les boutiques et les autres entreprises accueillent des foules de gens.

Le roi Kaïus III possède une retraite à Atur, la Citadelle de la Nuit. Il l'utilise lorsqu'il désire s'éloigner de l'agitation de Korth, bien qu'il puisse convoquer sa cour à la cité de la nuit si les circonstances l'exigent.

SITES IMPORTANTS

L'histoire a puissamment marqué la nation du Karrnath. On peut encore retrouver quelques colonies de peuplement antérieures à Galifar dans les environs du Karrn et on peut voir la trace des riches traditions du royaume du Galifar dans l'architecture de la nation et dans les visages de ses citoyens. Les combats de la Dernière Guerre se sont déroulés sur les deux rives de la Cyre, dans la région de la frontière toujours mouvante entre le Karrnath et les plaines de Talante et le long de la baie de Karrn. Les batailles navales des Karrnathiens ont eu lieu dans le pertuis des héritiers, dans la baie de Karrn, sur la Cyre et dans le lac Cyre ; la marine karrnathienne a même parfois poussé aussi loin que la baie d'Eldyn et le lac Brée.

Le Boisnuit. Couvrant les territoires qui séparent les cours du Karrn et de la Cyre, le Boisnuit est une forêt dense et ombreuse, qui possède deux aspects bien différents. Sa frange extérieure est une réserve de chasse royale où abondent les cerfs, les renards et autres petits gibiers. La forêt profonde — un enchevêtrement d'arbres extrêmement vieux et de broussailles inextricables — est un lieu mystérieux et plein de dangers où peu de gens osent pénétrer. Des monstres et d'autres créatures ignobles hantent le cœur du Boisnuit et font parfois des incursions dans ses régions les plus calmes ; ils sortent même occasionnellement de la forêt pour aller menacer les fermes et les villages les plus proches de ses lisières. Si l'on en croit les légendes, il y aurait un gouffre immense au centre du Boisnuit, un puits suintant qui plongerait droit vers le cœur de Khyber.

Fort Ossements. Cet avant-poste monte la garde à la frontière qui sépare le Karrnath des plaines de Talante. Le fort est commandé par le capitaine des Ossements, un titre honorifique auquel sont attachés une troupe de chevaliers, un fort et la terre qui l'entoure et une légion de soldats squelettes. Il y avait un ancien fort à cet endroit bien avant le début de la Dernière Guerre. Après avoir été rasé au cours de la bataille de la Longue Nuit, il fut reconstruit avec les os des ennemis du Karrnath. De nos jours, les murailles du fort sont faites de briques et de pierres, combinées aux os de ceux qui tombèrent sous les coups des défenseurs du Karrnath. Le capitaine des Ossements actuel, Berre Poingranit (LN, nain (f), rôdeur 4) commande une petite troupe de mercenaires nains et humains, renforcée par près d'une centaine de squelettes karrnathiens. Poingranit et ses troupes gardent la frontière sud et sont en contact régulier avec le capitaine des Trépassés qui commande le fort Zombi, au nord.

Le lac Ténébreux. Les eaux d'un noir d'encre du lac Ténébreux miroitent au cœur des territoires agricoles de l'est du Karrnath. Alimenté par le ruissellement glacé de la rivière du Fer, environné de brumes, le lac Ténébreux est une grande étendue d'eau qui s'est accumulée dans une dépression de terrain entre les monts de Glace-Couronne et les plaines de Talante. Sur ses berges, on trouve les petites villes de Jouxtelac et de Ferreville et il est entouré de communautés agricoles plus modestes et de leurs champs où l'on cultive toutes sortes de récoltes. Nombreux sont ceux qui croient que le lac est hanté par des esprits et que ses eaux d'un noir absolu permettent d'entrer en contact avec Dolurrh ; on dit que c'est un endroit où les vivants peuvent parfois parler avec les disparus. Le lac Ténébreux est une zone d'affinité reliée au Royaume des Morts et les sorts liés à la nécromancie sont plus puissants lorsqu'on les lance à proximité de ses eaux sombres et agitées.

La Pierre démente. Peu de temps après l'arrivée des humains dans cette région, quelque chose de terrible se passa au cœur du Glace-Bois. Dans cette forêt glaciale du nord, l'un des premiers humains à porter le dracogramme de la Sentinelle se hasarda dans l'étau du Glace-Bois et n'en ressortit jamais. On dit qu'il trouva un étrange cristal ardent qui avait jailli du sol et qui luisait d'une luminescence bleu nuit. Lorsque l'humain qui portait le dracogramme toucha le dracolithe, qui faisait la taille d'un pamplemousse, il fut aspiré par la pierre et il y est encore aujourd'hui. Ou du moins, c'est ce que raconte la légende.

De nos jours, les voyageurs passent à distance respectueuse d'une certaine zone du Glace-Bois, car le mystérieux dracolithe de Khyber que l'on appelle la Pierre démente montre un appétit qui a attiré plus d'un malheureux jusqu'à elle au cours des siècles écoulés. La Pierre démente a grandi : elle fait maintenant la taille d'un gros rocher et semble augmenter à chaque victime qu'elle capture dans sa sombre étreinte cristalline. Le cristal en expansion continue à appeler d'autres victimes à lui ; qu'ils aient été séduits, trompés ou hypnotisés, des centaines d'infortunés ont été absorbés par la Pierre démente. Ils l'ont nourrie, ils l'ont fait croître et ont joint leurs âmes à l'écheveau embrouillé des consciences qui se tordent dans la folie au sein du cristal bleu de nuit.

PARTIR À L'AVENTURE AU KARRNATH

Il n'y a ni dangers ni chemins cahoteux pour entraver les voyages à l'intérieur du Karrnath. Mais en revanche, il y a les Épées du Karrnath. Cette garde nationale patrouille le long des routes et des frontières du royaume et malheur à celui dont les papiers d'identification ne sont pas en ordre, qui provoque leur colère ou qui les ennuie en quoi que ce soit. Les membres des Épées du Karrnath sont prompts à l'arrestation et ils appliquent tout aussi rapidement les châtiments corporels ou la peine capitale au nom de la couronne (après tout, la nation est toujours soumise à la loi martiale) ; en outre, ils ne tolèrent ni insolence ni contrariété de la part de ceux qu'ils arrêtent le long des routes pour les questionner.

Comme dans les autres royaumes des Cinq Nations, on trouve toutes les commodités habituelles au Karrnath, y compris des routes commerciales Orienne, des gares de fulgurants qui relient les villes de la nation aux bastions de Mror et aux plaines de Talante et des ports aériens et marins destinés aux vaisseaux de la maison Lyrandar. Avant la guerre, une voie fulgurante reliait également le Karrnath à l'ouest du Khorvaire, mais cette liaison a été coupée avec la destruction du Cyre et l'effondrement du pont de l'Arche blanche.

Les gens du Karrnath sont des individus austères et méfiants qui croient en l'ordre et en la discipline. Ils essaient de suivre l'exemple de leur roi et de se montrer amicaux envers les autres nations, mais ils ont beaucoup de mal à tempérer leur attitude supérieure et leur conviction que leur nation reste la plus puissante et la meilleure des survivantes du Galifar. Ils n'ont guère d'affection pour les gens du Thrane et ressentent une haine farouche à l'égard des elfes militaristes du Valénar, contre lesquels ils se considèrent comme étant toujours en guerre.

Les lois très strictes et la nature oppressive de cette nation n'en fait pas un bon endroit pour y faire prospérer des aventuriers. Néanmoins, ceux qui sont désireux de louer leurs épées et leur magie peuvent se retrouver dans les cités les plus importantes, notamment Korth, Atur et Védykar, de même que dans la ville frontalière de Vulyar. En général les seigneurs de la guerre n'ont pas grand-chose à proposer à des aventuriers, mais le roi Kaïus III en emploie quelquefois pour accomplir des missions qu'il préfère ne pas confier à des gens trop liés à la couronne (ou pour lesquelles il préfère pouvoir disposer d'une « possibilité de démenti plausible »).

IDÉES D'AVENTURES

- Le roi Boranel de Brélande a fait passer une commande spéciale de sept roues de bleu de Karrn et de douze tonneaux de bière du Boisnuit, mais il n'y a aucune garde d'honneur de la Sentinelle disponible pour accompagner cette cargaison. La maison Dénéith embauche des aventuriers pour s'occuper de ce travail, en promettant une gratification supplémentaire si le chargement arrive sans encombre et en avance sur la date prévue, afin de ne pas désappointer le roi de Brélande.
- Une magicienne, qui espère être acceptée au sein des Douze, fait appel à un groupe d'aventuriers pour découvrir les faiblesses de ses concurrents. Les héros peuvent l'aider à obtenir son siège dans le conseil de magiciens, mais l'un des aventuriers pourrait utiliser ces découvertes pour poser sa propre candidature à ce poste.
- Un collecteur de cadavres royal, qui fait partie d'une bonne famille, est soupçonné d'assassiner des gens en cachette pour remplir ses quotas et combler les rangs de l'armée de morts-vivants du Karrnath. La régente Moranna se tourne vers des agents indépendants, des aventuriers par exemple, pour réunir des preuves que les personnes qui disparaissent à Védykar aboutissent dans les réserves de zombis et de squelettes du collecteur de cadavres.
- Les aventuriers sont retenus par les Épées du Karrnath alors qu'ils voyageaient dans le pays sans les papiers adéquats. Le capitaine des Épées leur offre un moyen de se sortir de la « délicate situation » dans laquelle ils se trouvent. On a vu des adeptes du Sang de Vol se réunir à Jouxtelac dans un but inconnu ; il désire que les héros découvrent ce que mijotent les membres de la secte et les arrêtent (si la menace est imminente) ou lui rapportent des informations sur leurs projets. Si les aventuriers refusent, le capitaine leur promet qu'ils iront au fort Zombi, où le capitaine des Trépassés aura toujours l'usage de quelques recrues supplémentaires.

FORT-TRÔNE

L'ancienne capitale du royaume du Galifar se trouve au beau milieu du pertuis des héritiers. Cette île, située entre les Cinq Nations, porte le majestueux château depuis lequel le roi Galifar Ier et ses descendants gouvernèrent le continent. Un détachement spécial de gardes de la maison Dénéith – les Gardiens du Trône – est encore affecté de nos jours à la protection de Fort-Trône, bien qu'aujourd'hui ces gardes soient plus des concierges qu'autre chose puisqu'il n'y a plus de roi unique pour gouverner le royaume.

Les Gardiens du Trône entretiennent le château et l'île qui l'entoure en prévision du jour où ils pourront y accueillir un nouveau roi (ou une nouvelle reine) de la lignée de Galifar. Ils sont restés fidèles au poste depuis la mort de Jarot et le début de la Dernière Guerre, mais la maison Dénéith a réduit leur nombre à une force symbolique au cours des années, car il lui fallait libérer des effectifs pour accomplir d'autres devoirs.

Le roi Kaïus décida d'organiser les pourparlers de paix destinés à mettre fin à la Dernière Guerre sur cette île solennelle et presque mythique. Il fut vraiment surpris de voir à quel point les Gardiens l'ont bien entretenue et stupéfait de constater qu'apparemment l'île n'a nullement souffert des conflits de la Dernière Guerre. Ce lieu reste un endroit neutre, un souvenir de la splendeur qui fut autrefois l'apanage des Cinq Nations tout entières.

Les marches de l'ombre

Capitale : Zarash'ak (officieuse)
Population : 500 000 (orques 55%, humains 25%, gobelins 10%, demi-orques 7%, autres 3%)
Exportations : dracolithes d'Éberron, herbes
Langues : orque, commun, gobelin

Aux yeux de beaucoup de monde, les marches de l'ombre évoquent immédiatement un marécage fétide où des humains arriérés se mêlent aux orques et à d'autres créatures du même acabit pour s'adonner à des rituels étranges à la lueur des lunes. L'image n'est pas entièrement fausse. Les marches de l'ombre sont bel et bien une terre désolée de marécages et de tourbières, qui appartient aux orques depuis plus de trente mille ans. La région a beaucoup souffert de la guerre contre les daëlkyrs qui dévasta le paysage, répandit un peu partout des créatures abominables et jeta la division entre les tribus orques. Les daëlkyrs furent finalement vaincus, mais le schisme causé par la guerre demeure.

Voilà approximativement quinze cents ans, les humains accostèrent pour la première fois au rivage occidental des marches de l'ombre, fuyant la Sarlonie pour échapper au pouvoir grandissant des Inspirés. Au début, la cohabitation donna lieu à de nombreux conflits mais au fil des siècles, et malgré des périodes de violences raciales, humains et orques en vinrent à nouer des liens étroits. Ils vivent aujourd'hui côte à côte, dans les tribus sauvages comme dans les communautés civilisées. Quasiment tous les demi-orques de Khorvaire ont un ancêtre qui vient des marches.

Coupées du continent par les étendues infestées de monstres du Droâm, les marches de l'ombre échappèrent à la plupart des événements qui agitèrent le centre du Khorvaire. La naissance du royaume du Galifar passa inaperçue auprès des clans, comme bon nombre d'incidents décisifs de son histoire. Les marches seraient peut-être encore isolées à l'heure actuelle si une mission d'exploration de la maison Sivis n'y avait pas découvert des dracolithes d'Éberron, il y a de cela cinq cents ans.

Les gnomes de la maison Sivis pensaient exploiter eux-mêmes les gisements de dracolithes, mais les clans de l'ombre n'avaient aucune intention de laisser des étrangers les déposséder de leurs richesses. Cette rencontre mit en lumière une autre ressource, cependant. Les réfugiés sarloniens arrivés dans les marches de l'ombre avaient acquis le dracogramme de la Découverte, et en l'espace de quelques générations, ce dracogramme s'était propagé parmi plusieurs clans. La rencontre avec la maison Sivis poussa ces clans à passer à l'action. Au cours des années qui suivirent, ils fusionnèrent pour constituer la maison Tharashk, développèrent les pouvoirs de leur dracogramme et s'en servirent pour localiser les principaux gisements de dracolithes de leur pays. Plus tard, la nouvelle maison fonda le port de Zarash'ak comme point de contact avec le monde extérieur et se fit reconnaître par les autres maisons comme membre à part entière de leur confrérie. Les trois derniers siècles ont vu la maison Tharashk grossir en taille et en influence ; ses prospecteurs, enquêteurs et chasseurs de primes sont présents partout en Khorvaire. Si la maison Tharashk a émergé à la lumière, cependant, les marches de l'ombre demeurent l'une des régions les plus sombres du Khorvaire – une terre mystérieuse recelant d'antiques secrets et de terribles créatures.

Commerce et industrie

Les gisements de dracolithes d'Éberron des marches de l'ombre figurent parmi les plus riches du Khorvaire, et c'est leur exportation à destination de l'intérieur du continent qui ramène à la maison Tharashk la plus grosse part de ses profits. Ce commerce a d'ailleurs conduit la maison à nouer une alliance avec la maison Lyrandar puisque, à la grande déception de la maison Orienne, c'est elle qui assure les liaisons commerciales entre Zarash'ak et les autres cités.

En plus des dracolithes, les marais renferment toutes sortes d'herbes et de végétaux rares qui intéressent au plus haut point les alchimistes et les magiciens d'Aundair et du Zilargo. Ces ressources occupent désormais le deuxième rang des exportations. La plus commune de ces herbes, la racine d'hathil, est décrite page 92.

Vie et société

Il existe deux cultures distinctes dans les marches de l'ombre : les tribus orques originelles et les clans d'anciens colons humains.

La majorité des tribus sont composées presque exclusivement d'orques, même si elles comptent quelques humains et demi-orques dans leurs rangs. Elles observent les anciennes traditions et mènent une vie fruste, principalement orientée autour des rituels religieux, de la chasse et de la cueillette. C'est plus particulièrement le cas des Sentinelles du Seuil, qui se doivent de rester près de la nature, et dédaignent les tentations de la civilisation. Les Sentinelles suivent la tradition druidique, tandis que prêtres et ensorceleurs guident les tribus du Dragon Au-Dessous. Les deux familles de tribus s'appuient sur des guerriers barbares. Le barbare incarne un idéal héroïque : chez lui, la raison est supplantée par les instincts naturels ou l'inspiration du Dragon Au-Dessous.

Les clans brassent orques et humains en proportions égales et reflètent les traditions et les cultures de chaque race. Cette assimilation a donné naissance à des formes d'art, de musique, de nourriture et de religion absolument uniques. Les clans mènent une vie moins primitive que les tribus ; ils construisent de grands halls et travaillent le fer et l'acier. Beaucoup de clans vénèrent le Dragon Au-Dessous, ce qui se reflète dans leur attitude à l'égard des étrangers. Certains se montrent ouvertement hostiles ; d'autres accueillent les visiteurs à bras ouverts, pour mieux les empoisonner ou les poignarder dans le dos et disposer de leur corps pour leurs rituels malsains. Mais pour chaque clan assassin, on trouve un clan hospitalier tout prêt à héberger les voyageurs — contre une contrepartie financière raisonnable.

Au cours des trois derniers siècles, la maison Tharashk est devenue une culture en soi. On y retrouve l'influence à la fois des Sentinelles du Seuil et des sectes du Dragon Au-Dessous, mais les contacts permanents avec les autres maisons et nations de Khorvaire ont également joué leur rôle. La maison présente le même mélange de cultures orque et humaine que dans les clans, mais elle a fondé des communautés plus importantes et traite régulièrement avec des étrangers. Comme les humains et les demi-orques sont seuls à pouvoir porter le dracogramme de la Découverte, les chefs de la maison sont choisis au sein de ces deux races. La maison compte néanmoins une forte population d'orques, pas le moins du monde dévalorisés, que leur puissance physique prédestine naturellement au rôle de mineurs, gardes et forgerons.

Il existe de nombreuses tribus gobelines éparpillées dans les marais, plus primitives que leurs cousines du Droâm ou du Dargûn, qui évitent généralement tout contact avec les autres races. Il leur arrive cependant d'attaquer des villages claniques isolés ou des groupes d'explorateurs.

Gouvernement et politique

Les marches de l'ombre sont une région géographique, pas une nation. Elles hébergent plus de deux douzaines de clans et de tribus sur l'ensemble de leur territoire. Ces groupes sont liés

par la tradition et par le sang. Les liens du sang commandent une loyauté farouche, tandis que le sang répandu exige vengeance et vendetta. L'autorité se partage différemment d'une communauté à une autre. Les tribus barbares sont souvent dirigées par le plus fort des guerriers ou par le plus vieux des druides, selon que leur allégeance va au Dragon Au-Dessous ou aux Sentinelles du Seuil ; les clans, patriarcaux, ont généralement à leur tête l'aîné des mâles de la famille.

ORGANISATIONS INFLUENTES

On compte peu d'organisations influentes dans les marches de l'ombre. Les sectes du Dragon Au-Dessous y sont implantées plus fortement que dans tout le reste du Khorvaire, mais les différents clans et tribus n'ont pas les mêmes pratiques et collaborent très peu ; de toute façon, leurs ambitions les entraînent rarement au-delà des marches. La plupart des maisons à dracogramme sont représentées à Zarash'ak, mais leur présence ou leur influence ne s'étend guère au-delà de la cité portuaire.

La maison Tharashk. La maison Tharashk apparut dans les marches de l'ombre, et c'est toujours là que son influence est la plus forte. En plus de son siège à Zarash'ak, la maison possède trois places fortes et quatre villages disséminés à travers le pays. Elle n'a que peu d'impact sur la vie quotidienne des clans ou des tribus, mais demeure le groupe unifié le plus important des marches et, à ce titre, est devenue une force avec laquelle il faut compter.

Les Sentinelles du Seuil. Bon nombre de tribus orques suivent les anciennes traditions des Sentinelles du Seuil. Sans être formellement liés les uns aux autres, leurs druides et leurs combattants s'unissent parfois pour combattre les horreurs qui remontent de Khyber ou d'autres menaces contre l'ordre naturel des marches.

RELIGION

Deux religions dominent les marches de l'ombre — la voie druidique des Sentinelles du Seuil et les sectes du Dragon Au-Dessous. Les tribus orques sont aussi nombreuses à suivre l'une que l'autre, tandis que les clans orques et les tribus gobelines vénèrent presque toutes le Dragon Au-Dessous. Toutefois, les adeptes du Dragon Au-Dessous ne partagent pas les mêmes pratiques ; chaque tribu, chaque clan cultive ses propres particularités — certaines sinistres et malveillantes, d'autres simplement dérangeantes. Les clans qui ne suivent pas la voie du Dragon Au-Dessous mêlent diverses religions pour aboutir à des systèmes originaux tout à fait inhabituels. Certains ont fait des observations astrologiques des Sentinelles du Seuil une religion à part entière ; d'autres ont adopté certaines divinités de l'Ost souverain sous un nom et un aspect différents. Les divinités les plus fréquemment concernées sont Bâlkan le seigneur des Fauves (Balinor), Bâldra la Protectrice (Boldréi) et Ollarasht la Joueuse (Olladra).

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

La plupart des communautés des marches de l'ombre sont des plus modestes, simples lieux-dits ou hameaux. Les Tharashk possèdent une grande ville, trois places fortes (petites villes) et quatre villages. On trouve des agents Sivis dans les places fortes Tharashk, pour aider à maintenir les communications avec les autres agglomérations, mais pour le reste les services des maisons à dracogramme sont limités à la cité de Zarash'ak.

Zarash'ak (grande ville, 5 960 habitants). Les voyages terrestres à travers le Droâm ou les confins d'Eldyn pouvant s'avérer extrêmement dangereux, la plupart des gens qui ont à faire dans les marches se rendent par bateau jusqu'au port de



Zarash'ak, parfois appelé la cité aux échasses en raison des pilotis qui la maintiennent au-dessus de l'eau. Réputée pour sa cuisine et sa musique exotiques, Zarash'ak permet de se procurer les produits rares de la région sans affronter les dangers de la navigation dans les marais. La cité est dirigée par la maison Tharashk, mais les clans et les tribus s'y retrouvent fréquemment pour vendre leurs produits, d'artisanat ou autres, ou encore pour célébrer des rites religieux comme la Grande Fête de Bâldra.

SITES IMPORTANTS

Les orques qui habitent le pays ne furent jamais de grands bâtisseurs, même au temps de leur gloire. En revanche, les daëlkyrs s'implantèrent fortement dans la région en débarquant au Khorvaire, et il subsiste encore quelques ruines fiélons au cœur des marches de l'ombre. Les Sentinelles du Seuil les évitent comme la peste et tentent d'en écarter les curieux. Les sectes du Dragon Au-Dessous, à l'inverse, révèrent ces sites anciens. On trouve cachés au sein des marécages un nombre considérable de passages vers Khyber, depuis lesquels des aberrations et autres créatures inquiétantes s'infiltrent dans le monde de la surface.



Les marches de l'ombre contiennent un certain nombre de zones d'affinité liées à Xoriat et à Kythri. La plupart correspondent plus ou moins à des ruines d'anciens sites daëlkyrs, ce qui pourrait expliquer au passage l'intérêt des daëlkyrs pour les marches. Dans ces zones, les règles de magie sauvage (cf. page 150 du *Guide du Maître*) s'appliquent, et les sorts de l'école de la Transmutation ou du registre du Chaos bénéficient d'un bonus de +1 au niveau du lanceur de sorts. La plupart des zones de manifestation des marches sont bloquées par des *sceaux dimensionnels* ; cependant, il suffit de détruire un *sceau* pour que la zone fonctionne de nouveau normalement.

Dans les zones fortement liées à Xoriat, l'écoulement du temps lui-même est affecté ; reportez-vous au trait *Temps déformé* dans la description de Xoriat, page 99.

La grotte de Vvarâk. Surnommé l'Apostate écailleuse, Vvarâk était le dragon femelle qui enseigna aux orques la tradition des Sentinelles du Seuil, quelque seize mille ans auparavant. Elle est morte depuis longtemps, mais on raconte que son antre renfermerait bon nombre de secrets mythiques relatifs à la Prophétie draconique. L'emplacement de sa grotte fut oublié lors de la guerre contre les daëlkyrs et constitue aujourd'hui l'un des mystères des marches. Si quelqu'un devait la retrouver, nul doute que les Sentinelles du Seuil seraient gravement offensées de voir ce site sacré entre tous profané par des intrus.

La mare aux ombres. Au cœur des marécages au nord du fleuve Morne s'étend une mare brumeuse aux eaux noires, lisses, qui attendent de dévoiler les secrets de ce qui fut, de ce qui est et de ce qui sera. La légende prétend qu'en se penchant dessus, on peut lire dans ces eaux et dans la brume qui s'en élève des présages relatifs à Éberron, la Terre Entre-Deux. Mais ce savoir se paye ; les liens avec le chaos et la folie, si forts dans l'ensemble des marches, le sont doublement ici. Quand les conditions sont propices, un visiteur peut, au prix d'une diminution permanente de 1 point de Sagesse, obtenir un secret de la mare prophétique. Des histoires parlent de la vieille des marais, une humaine (ou orque, ou gobeline, selon la personne qui raconte) toute rabougrie qui aurait renoncé à la raison en échange des secrets d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

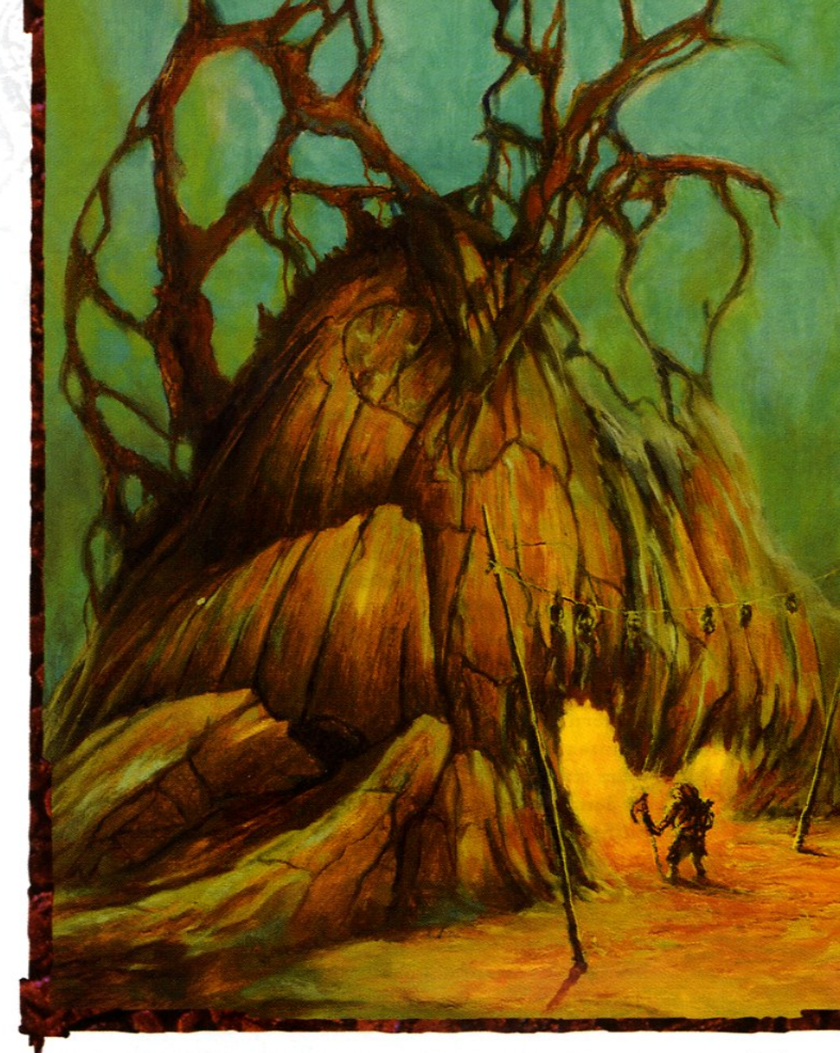
Les gisements de dracolithes d'Éberron. Les marches de l'ombre ont la chance de posséder les plus riches gisements de dracolithes d'Éberron du Khorvaire. Ces gisements se trouvent au fond de mares peu profondes, où les gangues se dissimulent sous des eaux tièdes et bourbeuses. Parfois, quand certaines gangues sont fendues, on peut distinguer une lueur pourpre sous la surface des eaux.

C'est sur la berge occidentale du fleuve Morne, entre Mornebourg et Zarash'ak, que l'on trouve la plus importante source de dracolithes d'Éberron des marches. Difficile à localiser et encore plus à exploiter, les gisements de dracolithes ne cèdent pas facilement leurs trésors, même au plus déterminé des prospecteurs. Ouvrir les gangues de pierre — qui ne sont pas sans rappeler des œufs géants — afin d'en extraire les cristaux sans les briser est une opération très délicate. Par ailleurs, travailler dans des eaux bourbeuses qui arrivent souvent à hauteur de poitrine, voire au-dessus d'une hauteur d'homme, dans un milieu hostile où

SP

grouillent toutes sortes de créatures dangereuses, présente également de nombreuses difficultés.

Les gisements principaux, signalés et répertoriés par la maison Tharashk ou par la tribu locale la plus puissante, sont généralement protégés contre toute tentative d'exploitation sauvage. Celui qui se trouve entre Mornebourg et Zarash'ak, par exemple, est patrouillé jour et nuit par la milice des Tharashk et défendu par divers sorts et enchantements. Quant à l'exploitation, le processus est lent et laborieux et la maison Tharashk ne réussit à extraire qu'une ou deux gangues par mois. En fonction de sa taille, une seule et même gangue permet de récupérer une poignée de gros dracolithes ou jusqu'à trois douzaines de petits (du type de ceux utilisés pour créer des grimoires et des objets magiques).



PARTIR À L'AVENTURE DANS LES MARCHES DE L'OMBRE

Il n'existe aucune route à travers les marches, et peu de sentiers clairement tracés. Les déplacements s'y effectuent principalement à pied ou en barque. En raison des nombreuses espèces de créatures venimeuses et de plantes vénéneuses qui infestent la région, les jets de Survie pour se procurer de la nourriture y subissent un modificateur de circonstances de –2 ; ce même malus s'applique aussi à toute tentative de suivre une trace. Les marches regorgent de créatures dangereuses — crocodiles, vipères, insectes géants et autres araignées gigantesques, sans oublier les feux follets, les tertres errants, quelques guenaudes vertes ainsi qu'une foule d'esprits encore plus inquiétants. Aberrations et vases sont monnaie courante ; certaines remontent à la guerre contre les daëlkyrs, d'autres ont remonté de Khyber plus récemment, avec d'autres monstres invoqués par des membres des sectes du Dragon Au-Dessous. Les plus malchanceux peuvent également croiser des cthuuls, des babéliens ou des dolgrimes (cf. page 284) au cœur des marais.

L'aventure est souvent motivée par l'appât du gain dans les marches de l'ombre ; les gisements de dracolithes qui s'y trouvent représentent une fortune considérable. Mais les ruines daëlkyrs ne sont pas sans intérêt non plus, et il est tout à possible d'envisager une expédition d'exploration vers un site antique pour y pratiquer des fouilles, y retrouver un artefact légendaire ou empêcher un génie diabolique de mettre la main sur le pouvoir des sinistres daëlkyrs. À moins que les aventuriers ne soient conduits dans les marches à la suite d'une intrigue impliquant le Dragon Au-Dessous, pour y affronter les anciens et les champions d'une branche particulière du culte ? Un héros demi-orque peut également être appelé dans les marches par des membres de son clan ou de sa tribu — des parents plus ou moins éloignés, dont il n'avait peut-être même pas connaissance. Enfin, les querelles intestines entre différentes factions orques ne sont pas rares ; les Sentinelles du Seuil peuvent avoir besoin d'aide contre les sectes du Dragon Au-Dessous.

IDÉES D'AVENTURES

- La plupart des cités daëlkyrs ne sont plus qu'un amas de ruines ensevelies dans la boue. Mais lors d'une conjonction particulière de l'anneau de Sibérys, des douze lunes, et d'Éberron lui-même, une ancienne tour en parfait état de conservation s'élève hors des marais. Les sectes du Dragon Au-Dessous, l'ordre de la Griffe d'Émeraude et beaucoup d'autres souhaitent faire main basse sur les trésors et les secrets pouvant se cacher dans cette forteresse inconnue. Qui sait quel sinistre gardien rôde entre ses murailles de pierre — et si la tour est revenue, les daëlkyrs ne risquent-ils pas de suivre très bientôt ?
- Un clan allié aux sectes du Dragon Au-Dessous fait remonter une ancienne abomination des profondeurs de Khyber. La clef pour vaincre cette menace est un artefact créé par les disciples du dragon Vvarâk — hélas, cette arme se trouve actuellement entre les mains d'une branche rivale du culte.
- On raconte que l'antre de Vvarâk contiendrait certaines bribes perdues de la Prophétie draconique, susceptibles de fournir des indications cruciales concernant l'heure et le lieu où Éberron sera le plus vulnérable à une nouvelle invasion daëlkyr. Une expédition de l'université Wynarne voudrait localiser le site et embauche des aventuriers pour l'accompagner dans les marches.
- Le corps d'un marchand gobelin, réputé pour son flair de découvreur de trésors, est retrouvé flottant le long d'un affluent du fleuve Morne quelques semaines seulement après qu'il s'est vanté d'être sur le point de faire la découverte de sa vie. Une bourse pendue à son cou contient encore un morceau de carte, l'esquisse d'un planétaire d'étrange facture et un dracolithe curieusement taillé.
- Un audacieux groupe de voleurs, aussi redoutable au combat que sur le plan magique, a réussi à s'emparer du trésor de la branche zarash'akienne de la maison Sivis. Ce serait déjà suffisamment grave, mais les gnomes soupçonnent la complicité d'une autre maison dans ce forfait et engagent donc des aventuriers libres de toute affiliation pour traquer les voleurs jusque dans les marais et leur reprendre leur butin. Enfin, l'une des pièces de ce butin contient des documents hautement compromettants que la maison Sivis veut désespérément récupérer — intacts et non-lus — aussi vite que possible.

Les plaines de Talante

Capitale : Croisée des Chemins
Population : 400 000 (halfelins 80%, humains 10%, changelins 4%, nains 4%, autres 2%)
Exportations : produits artisanaux, créatures exotiques, art indigène, mercenaires
Langues : halfelin, commun, nain

Les plaines de Talante s'étendent à l'est du Karrnath et des terres du Deuil jusqu'aux monts Ferracines et aux monts du Bout-du-Monde. Les vastes étendues herbeuses au relief onduleux y cèdent progressivement à la place à la chaleur et au sable du désert des Lames, avant de s'élever en direction des pics désolés et des falaises abruptes des monts du Bout-du-Monde. Cette immensité est parcourue de hordes de dinosaures gros comme des buffles et de tribus de nomades halfelins. Les halfelins contrôlent un territoire bordé par le Karrnath, les bastions de Mror, le Q'barra, le Valénar et les terres du Deuil. Chaque année, le désert des Lames grignote un peu plus les plaines herbeuses, mais aussi longtemps que ces dernières abriteront un souffle de la vie, les halfelins de Talante y trouveront leur subsistance.

Les tribus halfelines des plaines ont bien du mal à préserver leurs traditions et leur mode de vie face à l'attrait du confort et du progrès technologique des Cinq Nations. Quand on évoque les plaines de Talante, bon nombre d'habitants du centre du Khorvaire ont immédiatement à l'esprit l'image de barbares halfelins montés sur des dinosaures, accomplissant des rituels païens, s'adonnant à des coutumes étranges et portant des habits ridicules. Cette image n'est pas fausse, mais ne reflète qu'une partie de la réalité. La culture et les pratiques des tribus halfelines peuvent paraître plus grossières, plus archaïques que celles des nations plus « civilisées » ; elles peuvent parfois sembler cruelles, rudes, voire primitives, mais elles n'en possèdent pas moins une beauté et une sophistication qui leur sont propres. Toutefois, pour une partie de chaque tribu qui embrasse la tradition, une autre est attirée par les charmes des découvertes et des idées nouvelles. Pour l'instant, les tribus oscillent entre ces deux forces rivales, mais un jour viendra où la tradition devra se plier à la modernisation, sous peine de se briser sous son propre poids et de disparaître.

Le Karrnath et le Cyre revendiquaient tous deux une partie des plaines de Talante lors de la Dernière Guerre. Antérieurement à la chute du Galifar, les tribus halfelines avaient le droit de libre circulation sur leurs terres ancestrales tant qu'elles payaient tribut au roi du Galifar. Pendant la guerre, elles commencèrent à collaborer comme jamais afin de défendre leurs plaines adorées. Les combattants des différents tribus, forts de leur parfaite connaissance du terrain, s'allièrent pour repousser les envahisseurs du Karrnath et du Cyre. Plus tard, quand les plaines devinrent le lieu d'affrontement de différents belligérants, les tribus halfelines s'efforcèrent de se tenir à l'écart des combats.

À mesure que la guerre se prolongeait, les tribus halfelines abandonnèrent de plus en plus leurs anciennes querelles, formant une « nation des nations » qui en vint à englober la totalité des plaines. Conseils de guerre, assemblées tribales et grands rassemblements destinés à célébrer victoires et festivals remplacèrent ainsi les escarmouches stériles auxquelles se résumaient jadis les interactions tribales. Quand les différents protagonistes de la Dernière Guerre décidèrent de se réunir pour jeter les bases d'une paix durable, les halfelins envoyèrent des représentants de leur conseil tribal. Par la signature du traité de Fort-Trône, le territoire des plaines de Talante fut reconnu comme une nation souveraine, constituée de tribus halfelines plus ou moins alignées.

Les nomades halfelins sillonnaient déjà les plaines de Talante avant que les premiers hommes ne posent le pied aux rives du Khorvaire. Jadis, leurs pérégrinations les conduisaient partout à travers ce qu'on appelle aujourd'hui les terres du Deuil, le Karrnath, le Valénar et les plaines de Talante ; mais avec la venue des humains et l'avènement des Cinq Nations, ils virent leur domaine fondre comme neige au soleil. Parfois, ils tentèrent de défendre leur territoire et d'en chasser les humains ; une série de batailles meurtrières jalonne cette tranche de l'histoire des deux races. Mais en fin de compte, humains et halfelins trouvèrent un terrain d'entente et se donnèrent les moyens de coexister pacifiquement (Dernière Guerre mise à part).

Les halfelins des plaines continuent à vivre en tribus comme ils le font depuis des milliers d'années. Nomades, ils habitent sous la tente et passent une grande partie de leur vie sur le dos des petits dinosaures qui leur servent de montures. Il faut comprendre « petits » seulement par rapport aux créatures gigantesques qui hantent le Xen'drik et les marais du Q'barra. Même si certains dinosaures des plaines peuvent atteindre la taille d'un éléphant, la plupart ont une taille comprise entre celle d'un chien et d'une vache.

Poussant devant eux bétail, tribus et troupeaux de dinosaures herbivores qui satisfont leurs besoins essentiels (nourriture, boisson, de quoi se vêtir et s'abriter), les halfelins font preuve d'un savoir-faire consommé dans la capture, l'élevage et la monte de dinosaures. Leurs montures sont des longues-griffes ou des courseurs, et les halfelins apprennent très jeunes à devenir des cavaliers émérites, capables non seulement de maîtriser leurs montures mais également de combattre en selle avec l'arc, l'épée ou le boomerang.

Pour un halfelin des plaines, le dinosaure avec qui il se lie représente plus qu'une simple monture. Ils deviennent des partenaires, ce qui leur permet de veiller sur les troupeaux, de chasser, de voyager et de protéger la tribu. Les halfelins ont un grand respect pour ces créatures étonnantes, presque de la vénération, qu'ils démontrent à travers leurs masques de chasse aussi artistiques qu'impressionnants. Ces masques de chasse, fabriqués spécialement par les cavaliers halfelins d'après le modèle de leur monture, incarnent toute la puissance et la sauvagerie des dinosaures. En mettant son masque de chasse, un cavalier halfelin affirme sa relation avec sa monture et fait sien son tempérament de prédateur ; il croit réellement que son esprit fusionne avec celui de son dinosaure.

On rencontre trois types de halfelins au Khorvaire. Il y a d'abord les halfelins des tribus des plaines, qui vivent selon les coutumes et les traditions anciennes et sont considérés comme des primitifs par la plupart des habitants des Cinq Nations. Viennent ensuite les halfelins des villes, dont les ancêtres ont quitté les plaines depuis longtemps et qui sont désormais assimilés pleinement dans les sociétés humaines. Ceux du dernier type enfin, qui travaillent le plus souvent pour l'une des deux maisons à dracogramme halfelines, sont à l'aise dans ces deux cultures et passent de l'une à l'autre sans difficulté. Quand ils doivent se rendre dans les plaines,

ils revêtent leurs habits traditionnels et enfourchent leurs dinosaures, pour mieux les mettre de côté plus tard quand ils retrouvent l'habillement et le maniérisme qui conviennent davantage aux villes et aux cités des Cinq Nations.

COMMERCE ET INDUSTRIE

Les halfelins des plaines sont des chasseurs et des éleveurs. Ils travaillent principalement pour se nourrir et pratiquer le troc avec les autres tribus. Toutefois, ils font un peu de commerce avec le monde extérieur par le biais des maisons à dracogramme. Leur artisanat et leur production artistique se vendent bien dans les Cinq Nations, et la maison Vadalis s'intéresse de plus en plus aux créatures exotiques qu'ils élèvent, capturent ou chassent.

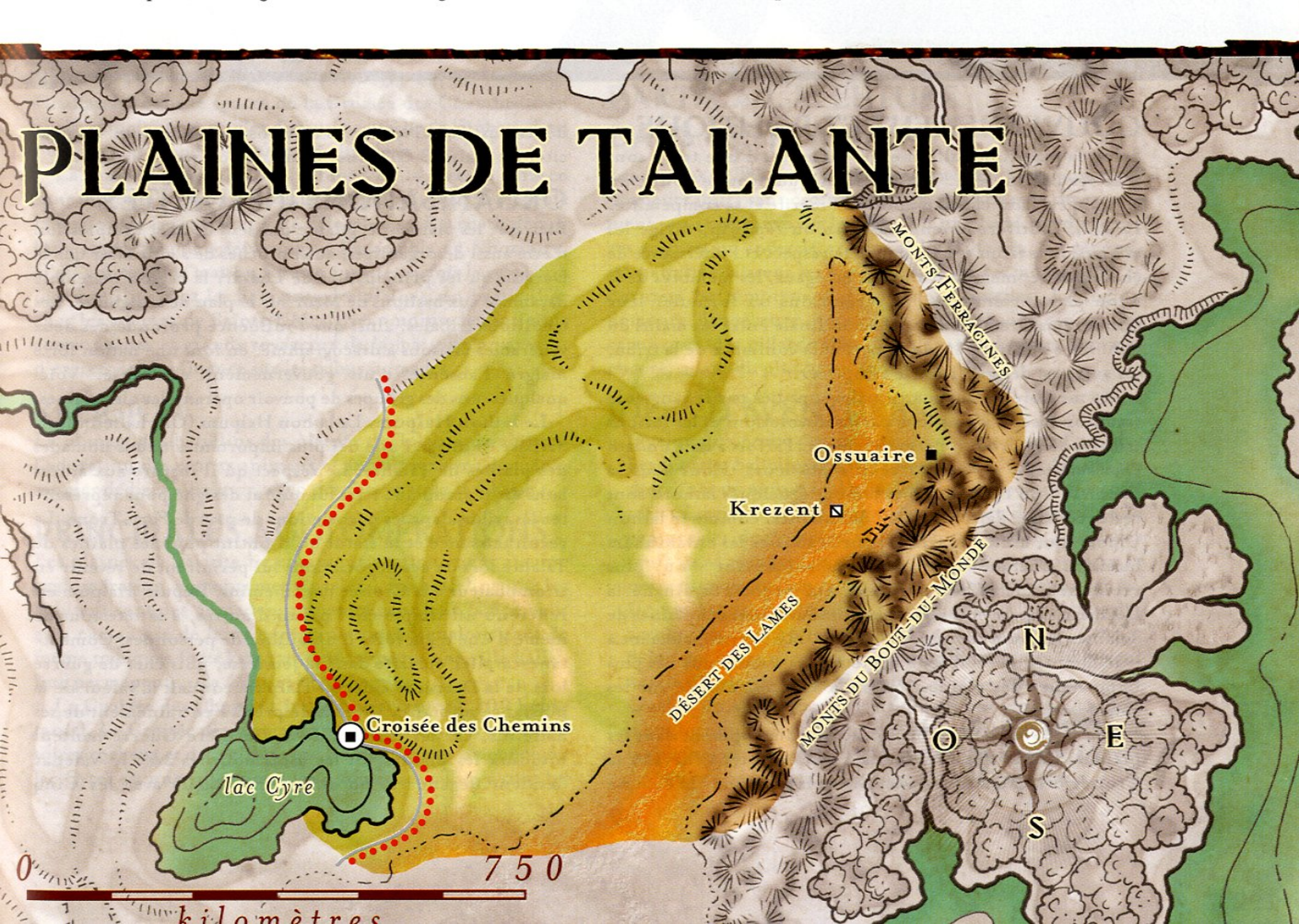
Quelques tribus offrent également des services de mercenaires à des clients triés sur le volet. La maison Ghallanda par exemple, la maison halfeline qui porte le dracogramme de l'Hospitalité, utilise des moines-guerriers halfelins pour défendre certaines de ses installations, et depuis le début de la Dernière Guerre la maison Dénéith engage parfois des combattants-cavaliers halfelins pour escorter des nobles ou des clients fortunés.

VIE ET SOCIÉTÉ

La vie dans les plaines se construit autour de la tribu. Une tribu compte entre une cinquantaine et plusieurs centaines d'individus, plus les dinosaures qui leur servent de montures et leurs troupeaux. Aucune tribu ne possède de territoire propre ; chacune vagabonde librement d'un bout à l'autre des plaines, au gré du vent et du gibier. On ne rencontre aucune ville permanente dans les plaines, à l'exception de la Croisée des Chemins et de quelques avant-postes fondés par des puissances étrangères (comme les forts karrnathiens ou une poignée de comptoirs tenus par les maisons à dracogramme).

Les nomades mènent une vie pratiquement immuable depuis des générations. Leurs journées sont occupées par la chasse, l'élevage, l'artisanat et le voyage tandis que leurs nuits sont remplies de récits et de chants. Combatifs par nature, les halfelins ne s'encombrent guère de possessions matérielles ; ils doivent pouvoir lever le camp et partir à tout moment pour éviter l'ennemi ou surprendre leur proie. Loin d'être des sauvages, ce sont au contraire de brillants tacticiens dont les talents militaires doivent beaucoup à leur savoir-faire de chasseurs. Mais en dépit de ce penchant pour la bataille, il est rare que les halfelins se montrent ouvertement hostiles. Mis à part les inévitables querelles intertribales et autres affrontements contre les envahisseurs étrangers, les halfelins n'ont jamais témoigné d'intérêt pour la conquête ou le pillage. Ils sont prêts à défendre leur vie et leurs sites sacrés, mais n'ont jamais ressenti le besoin de quitter les plaines et d'éliminer tous leurs voisins.

Grâce aux deux maisons à dracogramme halfelines, dans lesquelles on retrouve des parents ou des employés de quasiment chaque tribu, les tribus des plaines se tiennent au courant des événements dans les Cinq Nations et restent en contact avec le monde extérieur. Toutes ne voient pas d'un bon œil les activités à l'étranger de ces maisons, mais toutes profitent, à un degré ou à un autre, des richesses qu'elles ramènent dans les plaines.





GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Selon la tradition halfeline, les membres d'une tribu sont tous égaux entre eux. Toutefois, chaque tribu se donne un chef appelé lath, choisi d'après son mérite et sa compétence. Le lath, indifféremment masculin ou féminin, dirige les affaires de la tribu et commande le respect et l'obéissance de chacun de ses membres. En tant qu'égaux, les membres de la tribu peuvent émettre des suggestions ou formuler leur opinion mais remettent la décision finale entre les mains du lath. Si ce dernier perd le respect et la confiance de la tribu, un autre est désigné pour le remplacer.

Les membres d'une même tribu sont liés par le sang et la tradition, ce qui n'empêche pas les dissolutions et les fusions tribales de se produire régulièrement. Parfois aussi, un lath charismatique parvient à réunir plusieurs tribus sous sa bannière ; on l'appelle alors lathon. Quelques lathons sont restés célèbres dans l'histoire des plaines, comme le lathon Uldom, qui unifia les tribus pour repousser les envahisseurs humains quelque deux mille ans auparavant ; ou, plus récemment, le lathon Halpum, qui négocia la fin de la Dernière Guerre et fonda la nation souveraine des plaines de Talante. Halpum est toujours lathon, mais principalement à titre honorifique — il reste à la tête de sa tribu, l'une des plus importantes des plaines, mais n'a aucune autorité sur les autres laths.

Bon nombre de maisons à dracogramme opèrent dans les plaines. La maison Ghallanda a son quartier général à la Croisée des Chemins et administre la ville pour le compte des tribus. Parmi les autres maisons les plus en vue, on peut citer les maisons Orienne, Dénéith, Jorasco et Vadalis.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Bien que les plaines de Talante puissent donner l'impression d'être aussi désorganisées, aussi proches de s'effondrer que le Dargûn ou les principautés de Lhazâr, la région ressemble davantage aux bastions de Mror sur le plan de la stabilité. Les traditions tribales, ainsi que l'influence profonde des deux vénérables maisons à dracogramme, en font une nation forte malgré l'absence d'un gouvernement centralisé. Voici quelques-uns des groupes de pouvoir opérant dans les plaines.

Le lathon Halpum. Le lathon Halpum (CB, halfelin (m), barbare 9) dirige l'une des plus importantes tribus nomades des plaines de Talante. Le respect qu'il inspire aux autres laths est si grand que c'est lui qui fut désigné pour représenter les tribus dans les négociations de paix de Fort-Trône. La reconnaissance et le statut qu'il obtint pour les plaines de Talante lors de ces négociations lui permirent de revenir en triomphateur à la Croisée des Chemins. Depuis, Halpum est redevenu un simple chef parmi d'autres, à la tête tout de même d'une tribu forte d'un millier de personnes. Combattant-cavalier émérite dans sa jeunesse, puis chef de guerre lors de la Dernière Guerre, Halpum connaît la valeur de la puissance militaire. Il veille de près à l'entraînement de ses halfelins, car les dangers de la Dernière Guerre hantent toujours les plaines. Si les escarmouches avec le Valénar devaient dégénérer, ou si la trêve fragile avec les Cinq

Nations était rompue, nul doute que les autres laths se tourneraient de nouveau vers lui pour les mener au combat. La prochaine fois, il pourrait bien décider d'unifier l'ensemble des tribus pour le salut de la nation.

Sainte Uldra. Sainte Uldra (NM, halfelin (f), prêtre 7 Balinor) est une prêtresse charismatique, lath d'une tribu modeste mais puissante d'environ quatre-vingts personnes. Elle pense avoir été élue par le dieu des Fauves et de la Chasse pour ramener les halfelins aux valeurs et aux traditions dont ils se sont détournés (à ses yeux tout au moins). On vient de toutes les tribus entendre ses prêches chaque fois qu'elle participe à une réunion intertribale ou qu'elle se rend à la Croisée des Chemins. Elle ne s'attaque pas encore ouvertement à la notion d'une nation halfeline unifiée, mais son discours implique clairement que suivre l'exemple des Cinq Nations serait mal, contraire aux esprits des ancêtres tribaux et des animaux des plaines. Elle condamne également les maisons à dracogramme pour avoir rejeté les traditions anciennes.

Sainte Uldra a tout pour devenir une sérieuse fauteuse de troubles dans les plaines de Talante, et ses ambitions de prophétesse et de chef pourraient, à terme, représenter une menace pour les nations voisines. Certaines puissances étrangères, conscientes de son potentiel déstabilisateur, réfléchissent à la manière de tirer le meilleur parti de la situation. Les Yeux de l'Aundair, par exemple, voient en Sainte Uldra un moyen d'affaiblir le Karrnath ; leurs agents ont donc adressé des signes d'ouverture à la prêtresse et à sa tribu.

La maison Ghallanda. La maison halfeline de l'Hospitalité est née dans les plaines de Talante et opère depuis au sein des tribus nomades. Son patriarche, Yoren d'Ghallanda (CB, halfelin (m), expert 3/barde 4) entretient les feux de la Croisée des Chemins de manière à ce que les tribus nomades y soient toujours les bienvenues. Pour le reste, il supervise les opérations de ses agents à l'étranger depuis l'auberge Ghallanda, dans le centre de la Croisée des Chemins. Son enclave opulente et resplendissante, rattachée à l'auberge, est l'un des plus grands bâtiments en dur de la ville.

La maison Jorasco. Les halfelins de la maison Jorasco sont toujours très présents dans les plaines, mais le siège de la maison de la Guérison a été délocalisé au Karrnath depuis longtemps, afin de mieux couvrir l'ensemble du Khorvaire. C'est pourquoi la maison Jorasco inspire parfois la suspicion ou l'hostilité chez les habitants des plaines, en particulier chez les adeptes de Sainte Uldra. Néanmoins, les halfelins cosmopolites et grands voyageurs de la maison continuent d'exercer leur influence sur les tribus nomades.

RELIGION

La plupart des halfelins des plaines de Talante combinent l'adoration des esprits animaux et ancestraux avec des cérémonies dédiées à Balinor, dieu des Fauves et de la Chasse.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

Les plaines de Talante ne comptent pratiquement aucune agglomération à proprement parler ; les halfelins qui les habitent sont des nomades, qui emmènent leur campement avec eux au gré de leurs pérégrinations. Signalons tout de même quelques forts karrnathiens, ainsi qu'une ville halfeline permanente — la Croisée des Chemins.

La Croisée des Chemins (ville importante, 2 300 habitants). La Croisée des Chemins, bâtie au cœur des promontoires rocheux et des collines qui bordent la rive orientale du lac Cyre, est une ville commune ; toutes les tribus y sont les bienvenues. Les halfelins s'y rendent pour commercer, pratiquer des cérémonies et assister à des conseils intertribaux ou pour trouver un refuge contre les éléments ou des forces hostiles. La ville est entretenue par la maison Ghallandra, qui y maintient une présence même lorsque toutes les tribus se trouvent au loin.

SITES IMPORTANTS

Les plaines de Talante comptent plusieurs sites importants. En voici quelques-uns.

Krezent. Ces ruines décaties sont tout ce qui reste d'une très ancienne cité couatl. Les halfelins les évitent, car elles sont occupées par une tribu de yuan-tis bienveillants qui honorent et vénèrent les couatls et la Flamme d'Argent.

L'Ossuaire. Coincé dans une vallée à la rencontre des monts Ferracines et des monts du Bout-du-Monde, cet immense cimetière contient des restes de dragons à perte de vue : des os d'une taille colossale, fichés dans le sol comme des arbres d'ivoire ou étalés pêle-mêle, semblables à un tapis de feuilles mortes. Ces dragons ont-il trouvé la mort au cours de quelque bataille oubliée, ou se rendaient-ils en ce lieu désolé pour y mourir ? En tout cas, les halfelins considèrent l'endroit comme maudit. Et de fait, plusieurs légendes affirment que déranger les ossements des morts provoque la colère des vivants — et personne n'a envie de provoquer la colère d'un dragon vivant.

L'Auberge itinérante. L'Auberge itinérante de la maison Ghallanda est une foire qui se déplace à travers les plaines. Un jour, ses tentes chatoyantes se dressent au bord du lac Cyre ; le jour suivant, on les retrouve quelque part dans les steppes bordant les Ferracines. L'Auberge itinérante offre un endroit où se détendre et commercer aux tribus qui se trouvent loin de la Croisée des Chemins.

PARTIR À L'AVENTURE DANS LES PLAINES

Les plaines de Talante sont vastes et sauvages. On peut y errer plusieurs jours sans croiser âme qui vive. Et puis, brusquement, on se retrouve sur le chemin d'une horde de dinosaures en furie ou encerclé par une tribu halfeline. En général, les halfelins laissent les voyageurs en paix à moins que ces derniers ne témoignent d'intentions hostiles. La région demeure dangereuse, cependant, à cause des dinosaures carnivores, des pillards elfes du Valénar et d'autres menaces encore, allant du plus banal au surnaturel.

IDÉES D'AVENTURES

- Quelqu'un dérobe des œufs de dinosaures et vient perturber les rites halfelins d'entrée dans l'âge adulte. Quand un dinosaure de monte est lâché dans la nature pour s'accoupler, il appartient à la génération suivante de halfelins de capturer et de dompter sa progéniture. Mais le vol des œufs vient menacer ce système ancestral en empêchant la perpétuation du lien entre jeunes dinosaures et halfelins. Une tribu ou une maison halfelines sollicite l'aide des aventuriers pour régler cette affaire.
- Selon certaines rumeurs, un puissant dragon mort-vivant aurait été aperçu dans l'Ossuaire.
- Quelqu'un a placé du musc de dinosaures parmi l'équipement que porte les aventuriers. Ils n'ont plus qu'à quitter les plaines en toute hâte avant que des dinosaures carnivores, attirés par l'odeur, ne se lancent sur leurs traces.

Les principautés de Lhazâr

Capitale : Port-Royal
Population : 500 000 (humains 42%, gnomes 16%, demi-elfes 14%, changelins 12%, nains 5%, elfes 4%, halfelins 4%, autres 3%)
Exportations : bateaux, mercenaires, produits artisanaux
Langues : commun, gnome, nain, elfique, halfelin

La région qui s'étend à l'est des monts de la Gelée blanche est tenue par une confédération informelle de pirates, barons des mers et autres seigneurs marchands : les principautés de Lhazâr, qui recouvrent la façade orientale du continent ainsi que le chapelet d'îles remontant au nord jusqu'à la mer Cinglante. Baptisées du nom de l'exploratrice semi-mythique qui ouvrit le Khorvaire aux hommes quelque trois mille ans auparavant, ces principautés sont regroupées depuis toujours — même s'il est rare que les princes considèrent faire partie d'un vaste ensemble.

Les principautés se développèrent au cours de la même période qui vit la formation des Cinq Nations, plus de mille ans avant la naissance de Galifar. À l'époque où le roi Galifar Ier unissait les Cinq Nations, les principautés étaient déjà bien établies — de même que la réputation de pirates et de brigands de leurs habitants. Quand Galifar proclama que son royaume s'étendait « d'un bout à l'autre du Khorvaire », les princes de Lhazâr se contentèrent de l'ignorer. Leurs domaines étaient loin des grandes villes des Cinq Nations, séparés d'elles par une formidable barrière montagneuse et par des mers infinies sur lesquelles ils régnaient en maîtres.

En 28 C.R., le roi Galifar avait conforté son emprise sur les Cinq Nations et put tourner son attention vers la menace orientale. En effet, les princes et les barons des mers de Lhazâr harcelaient les communautés côtières, perturbaient le commerce maritime et refusaient de reconnaître l'autorité de la couronne. Ce fut le début de la Guerre galifaro-lhazârienne, une succession d'engagements navals qui dura près d'une décennie. Les barons des mers connaissaient mieux les courants et possédaient, au début, de meilleurs navires ; mais Galifar consacra de gros efforts à la constitution d'une flotte digne de ce nom et, grâce à la magie et au soutien de certaines maisons à dracogramme, réussit à remporter des victoires en nombre suffisant pour obliger les princes à négocier la paix. En fin de compte, les principautés furent intégrées au royaume tout en conservant un statut autonome ; les princes de Lhazâr demeuraient plus ou moins indépendants au sein de leurs domaines, mais acceptaient de payer tribut à Galifar et le reconnaissaient comme souverain légitime de tout le continent.

Pendant huit siècles, les princes de Lhazâr et les Cinq Nations vécurent en relative harmonie. Les pirates se firent progressivement marchands et explorateurs ; ils maintenaient leurs activités illicites à un seuil minimal pour éviter d'attirer l'attention de la marine du Galifar, en perpétuel progrès. Quand la Dernière Guerre éclata, les princes de Lhazâr tâchèrent d'abord de rester neutres. Mais au fil des mois, voyant le conflit perdurer et le royaume éclater sous leurs yeux, ils décidèrent que les accords conclus jadis avec le Galifar uni ne tenaient plus.

Au cours du siècle que dura le conflit, les princes de Lhazâr (et leurs sujets) retournèrent les uns après les autres à leurs anciennes pratiques. Ils commencèrent par s'affronter entre eux pour la suprématie ; puis, ils se tournèrent vers un gibier plus lucratif. Pendant toute la durée de la guerre, les vaisseaux lhazâriens s'adonnèrent à la piraterie, se louèrent en tant que corsaires et commencèrent à se tailler leur part dans le cadavre du défunt royaume. Sous l'autorité du prince Ryger ir'Wynarn, lequel clame haut et fort que le sang royal de Galifar coule dans ses veines, les principautés mirent de côté leurs différends le temps de présenter un front uni au cours des négociations du traité de paix de Fort-Trône.

Aujourd'hui, les principautés sont reconnues comme une confédération légitime par le reste du Khorvaire et les princes ont une fois de plus troqué leurs habits de pirates pour des pavillons plus commerciaux — en apparence, tout au moins. Hélas, il suffit d'abattre ses couleurs pour qu'un honnête navire marchand se transforme en un tournemain en vaisseau pirate… Le prince Ryger est décidé à unir les principautés et à développer une marine telle que le Khorvaire n'en a jamais connu ; ensuite, quoi qu'il puisse advenir sur le reste du continent, la pérennité des principautés sera assurée. Elles n'auront plus rien à craindre de qui que ce soit. Tant que les autres princes refusent de plier le genou devant lui, cependant, les rêves de grandeur de Ryger n'ont guère de chances de se concrétiser.

COMMERCE ET INDUSTRIE

Les habitants des principautés sont des marins, pêcheurs, pirates et marchands. Ils sont plus à l'aise en mer que sur la terre ferme, et certains ne reviennent au port que le temps d'une brève escale. Chaque baron des mers et seigneur pirate commande sa propre flotte, fondement de sa richesse et de son influence. Leurs titres s'accompagnent toujours de terres — soit sur la côte continentale, soit sur l'une des multiples îles qui séparent la mer Cinglante de la mer de Lhazâr —, mais sans vaisseau amiral ni escadre de soutien, ces dernières seraient sans valeur à leurs yeux.

Certains barons des mers se consacrent exclusivement à une activité comme la pêche, le commerce ou la course, mais l'immense majorité n'hésite pas à changer de pavillon au gré des opportunités — y compris pour le crâne et les épées croisées du drapeau pirate. En dépit de cette réputation, bon nombre de maisons à dracogramme et autres entreprises recrutent des marins de Lhazâr pour transporter des marchandises d'un lieu à un autre, afin de profiter de leur parfaite connaissance de la mer et de leurs vaisseaux toujours prêts à lever l'ancre.

VIE ET SOCIÉTÉ

La vie dans les principautés s'organise entièrement autour de la mer. Même ceux qui passent le plus clair de leur temps dans l'un des innombrables petits villages insulaires travaillent pour alimenter les vaisseaux des princes de la mer et leurs équipages. Rigueur de l'hiver, brièveté de l'été, le climat dans les îles ne contribue guère à adoucir la vie des habitants ; en conséquence, ces derniers sont rudes, durs à la peine et aussi prompts à la colère que les mers écumantes qui frappent inlassablement leurs côtes.

Les principautés se composent de villes frontalières et d'étendues sauvages où seules règnent la loi du plus fort et la volonté du prince local. Elles ont beau abriter quelques-unes des plus anciennes agglomérations humaines du Khorvaire, elles n'en demeurent pas moins une région sauvage, splendide et indisciplinée — du moins, en comparaison avec les bourgs et les cités des Cinq Nations. Farouchement indépendants, leurs habitants montrent souvent autant d'excès, de beauté et de brutalité que leur cadre naturel.

Plusieurs dizaines de princes se partagent les îles du Lhazâr. Quiconque vit ou travaille sur un navire ou dans un port doit fidélité et obéissance à l'un d'entre eux. Certains se comportent comme des tyrans, d'autres affichent davantage de mesure et de bonhomie mais tous sont des hommes à poigne ; membres des races communes ou, plus rarement, gobelinoïdes et autres monstres venus à la mer par hasard, les habitants des principautés ne sont jamais simples à commander. À leurs yeux, les continentaux ont la vie trop facile ; la mer, à l'inverse, éprouve la force et le courage des hommes afin de permettre aux meilleurs de survivre et de prospérer.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Le règne des princes sur la région perdure depuis plus de deux mille ans. Leur position n'est nullement héréditaire, contrairement à celle des maisons royales des Cinq Nations — même si certaines lignées produisent plus de dirigeants que d'autres. La direction de chaque principauté revient tout simplement au plus fort, au plus coriace et au plus accompli de tous les marins, pirates et marchands de la meute. Le choix du prince (terme qui peut désigner indifféremment un dirigeant ou une dirigeante) est parfois une affaire violente, voire sanglante ; en règle générale, la bannière de la principauté est remise au capitaine qui possède la plus grande flotte, les vaisseaux de guerre les plus puissants ou le plus large soutien populaire, mais dans certaines îles, il arrive que ces questions de prééminence soient tranchées par des épreuves de compétence, de bataille ou même d'intelligence.

Le titre de prince est le plus couramment employé parmi les dirigeants des principautés, mais certains préfèrent se faire appeler barons des mers, seigneurs pirates, rois-marchands, capitaines, amiraux ou ducs, au gré de la tradition locale et de leur propre caprice. Chacun de ces titres s'accompagne de terres qui comprennent généralement un quai ou un port, ainsi qu'un petit village ; mais la richesse et l'influence d'un dirigeant se mesurent à la puissance de son vaisseau amiral et à l'importance de sa flotte. Un prince peut ainsi régner sur d'immenses territoires et, s'il n'a pas de flotte digne de ce nom, passer pour quantité négligeable au sein des principautés.

En dessous du prince, les hauts dignitaires et autres figures d'autorité indispensables à la bonne marche de la principauté se maintiennent au pouvoir quelle que soit la fréquence à laquelle se succèdent les princes. Qu'ils soient administrateurs, navigateurs, charpentiers ou autre, leurs postes attirent et retiennent souvent les personnes les plus qualifiées pour les occuper. Il se peut qu'un prince souhaite remercier quelques hauts dignitaires et les remplacer par des créatures à sa solde, mais c'est plutôt l'exception que la règle.

Les maisons à dracogramme opérant dans les principautés sont peu nombreuses. On peut citer la maison Thuranni, dont le quartier général se trouve à Lhazâr depuis sa séparation d'avec la maison Phiarlane ; la maison Orienne, dont les activités de commerce et de transport s'étendent à travers l'ensemble du continent sans considération aucune pour les frontières ; et la maison Kundarak, qui maintient à contrecœur l'île-prison qu'on appelle Fort-Terreur.

ORGANISATIONS INFLUENTES

L'équilibre des pouvoirs est loin d'être stable au sein des Lhazâriens. Pour l'instant, le premier des princes est incontestablement Ryger ir'Wynarn, héritier autoproclamé de la royale lignée de Galifar et commandant de la flotte la plus importante de la mer de Lhazâr. Il espère réunir un jour l'ensemble des princes sous sa bannière, mais cet objectif ambitieux reste encore lointain.

Les Dragons des mers du prince Ryger. La bande la plus importante qui opère actuellement dans les principautés est celle des Dragons des mers, conduite par le haut prince Ryger ir'Wynarn (LN, humain (m), rôdeur 9). À bord de son vaisseau amiral rapide et redoutable, l'*Œil de dragon*, Ryger commande une flotte d'une vingtaine de navires qui peuvent être équipés aussi bien pour la course que pour le transport de marchandises. Son port d'attache, la ville de Port-Royal, compte quelques-unes des meilleures boutiques et tavernes à l'est des bastions de Mror ; elle passe facilement pour le joyau de la mer de Lhazâr. Voilà quinze ans que le prince règne sur la principauté des Dragons des mers, quinze ans qu'il se réclame de la lignée royale de Galifar. Que ses prétentions soient fondées ou non, Ryger possède un charisme remarquable, une autorité naturelle et un sens stratégique aigu qui font de lui l'un des plus dangereux capitaines à écumer les eaux de la côte orientale. Non contente de sortir vainqueur de toutes les escarmouches avec les autres principautés, la flotte de Ryger a plusieurs fois démontré sa valeur au cours des dix dernières années de la Dernière Guerre. Pirate, corsaire, marchand, Ryger a remporté toutes ces casquettes — et bien d'autres — depuis qu'il a arraché sa couronne à Horguet le Noir, précédent haut prince de la mer de Lhazâr.

En tant que haut prince, Ryger est considéré comme un chef parmi les chefs, et la plupart des autres barons des mers et seigneurs pirates s'inclinent devant sa sagesse et observent ses conseils (mais ils n'obéissent pas encore à sa loi). Ceux qui se défient de lui le font discrètement, afin de ne pas attirer l'attention de ses navires de guerre et des combattants qui lui sont loyaux. C'est Ryger qui réunit un conseil de capitaines et se rendit sur l'île de Fort-Trône au nom des principautés, lors des pourparlers qui mirent fin à la guerre. Aujourd'hui, les Dragons des mers louent leurs services de marchands à la maison Orienne, espérant retirer davantage de bénéfices de la paix que de la guerre. Le haut prince rêve d'unifier les principautés sous une bannière unique — celle du dragon des mers sur champ de vagues azur et vert, la bannière de Ryger ir'Wynarn.

Les Écumeurs des nuages du prince Mika. Féroces et impitoyables, ces redoutables maraudeurs qui se donnent le nom d'Écumeurs des nuages s'embusquent dans les grottes et les criques aux alentours de Port Krez pour s'abattre comme la foudre sur les navires de passage, ou sur ceux dont l'équipage a été égaré par les brumes des Flots gris. Avec sa flotte de six vaisseaux rapides, le prince Mika Face-de-pierre (CM, nain (f), barbare 6) commande une principauté qui se compose d'un village pour le moins inhospitalier et d'une poignée de hameaux dispersés à l'entour. Ses pillards terrorisent les routes maritimes de la côte orientale du Khorvaire et frappent les bourgs côtiers du Q'barra, de l'Aërénal, du Dargûn et du Zilargo. Les forces navales bréiennes et zilargues ont plusieurs fois tenté de mettre un terme à leurs activités, sans succès.

La maison Thuranni. Quand la famille elfe qui portait le dracogramme de l'Ombre se scinda en deux lors de la Dernière Guerre, la jeune maison Thuranni qui en émergea dut trouver un endroit où fonder son quartier général. Bien que les Thuranni aient possédé des comptoirs et des officines dans toutes les grandes régions habitées du Khorvaire, le patriarche de la nouvelle maison accepta l'invitation du haut prince Horguet le Noir à venir s'établir dans la ville de Port-Royal. Depuis vingt-cinq ans, le réseau de l'ombre est installé dans les îles de Lhazâr, offrant des renseignements et



chose d'intéressant à négocier, un représentant de la maison apparaît avec une offre et un sourire entendu. Officiellement, le baron Élar d'Thuranni (LN, elfe (m), roublard 6/légataire de dracogramme 3), patriarche de la maison Thuranni, dirige des activités mercantiles liées au secteur du divertissement, mais en réalité il se consacre à l'espionnage et à l'assassinat. Qu'il soit en train de superviser les opérations depuis son hôtel particulier à Port-Royal ou de coordonner les activités du réseau depuis sa tour à Sharn, il est protégé et conseillé en permanence par deux ombres majeures, Wrem et Wrek, créatures aussi noires que la nuit et impalpables comme une fumée.

Le Sang de Vol. C'est dans l'île glaciale de Farlnen, loin dans le nord, que la liche appelée Vol (NM, elfe demi-dragon liche (f), magicien 16) tient sa cour. Depuis son château de Malmoelle, à l'ombre des pics gelés des monts Phalanges, dame Vol élabore des plans de conquête et de vengeance. De son vivant, Vol était l'héritière de la fortune de la maison Vol. Elle portait le dracogramme de la Mort et revendiquait fièrement ses deux ascendances, elfe et dragon vert. Hélas, cette mixité qui devait mettre un terme aux guerres elfico-draconiques aboutit à l'éradication de la maison Vol, les elfes comme les dragons estimant finalement qu'il s'agissait d'une abomination. Dame Vol survécut à l'anéantissement de sa famille mais devint une créature mort-vivante — une liche. Au cours des siècles qui suivirent, elle réunit un certain nombre d'adeptes autour d'elle et fonda la secte du Sang de Vol (ainsi que, plus récemment, l'ordre de la Griffe d'Émeraude, qui la sert en secret). Sous l'impulsion de ses fidèles, cette secte se répandit dans les îles de Lhazâr et fit une poignée d'adeptes. La plupart de ces nouveaux convertis ignorent tout de Vol, la liche, et de son histoire ; ils croient simplement que le sang est la vie, et que la condition de mort-vivant est un prolongement de la vie après la mort et une voie vers la divinité. Vol place ses fidèles à des postes stratégiques pour recueillir des renseignements et glisser des suggestions à l'oreille des princes et de leurs conseillers ; ainsi, elle est souvent en position d'éminence grise — dans les principautés, mais également dans des régions plus inattendues sur le continent.

services annexes aux princes ainsi qu'à diverses factions du Karrnath, du Droâm, du Q'barra et à l'ordre de la Griffe d'Émeraude, entre autres. À l'instar de leurs cousins de la maison Phiarlane, les elfes de Thuranni ne font pas étalage de leurs services d'espionnage ; ils préfèrent se présenter comme baladins, artisans, courtisans et négociants en informations — activités parfaitement légitimes, réunies sous une enseigne commune.

La véritable nature du réseau de l'ombre fait l'objet de nombreuses rumeurs dans les arrière-salles du gouvernement, ainsi que dans les tavernes et les bouges des quartiers mal famés de chaque ville et de chaque cité. Quand quelqu'un a besoin d'un renseignement, ou lorsque le réseau a quelque

RELIGION

Les principautés n'ont pas de religion nationale. En fait, à l'exception des rares adorateurs du Sang de Vol et d'un hochement de tête occasionnel à Kol Korran, la population des principautés ne manifeste guère d'intérêt ou de patience pour les affaires religieuses.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

La plupart des ports et des villages des principautés sont de faible importance, avec une attitude de ville frontière. Les deux plus importants sont décrits ci-dessous.

Port-Royal (ville importante, 3 330 habitants). Le port d'attache des Dragons des mers, qui est également la capitale de la principauté du haut prince Ryger, se dresse au fond d'une baie protégée sur l'île enchanteresse de Verlac. La présence du quartier général de la maison Thuranni, dans une enclave à proximité des quais, contribue à en faire l'une des villes les plus modernes et les plus prospères des principautés. La maison Orienne y possède des installations importantes, ainsi que la maison Ghallanda. Enfin, Port-Royal abrite aussi la foire des Pirates, l'un des plus grands marchés qui soient à l'est des bastions de Mror.

Port-Limite (petite ville, 1 100 habitants). Cette bourgade modeste accrochée à la pointe sud de l'île du Questeur est le siège de la principauté des Requins affamés, et le port d'attache de la flotte du prince Kolberkain. Pour l'instant, elle est moins grande et moins moderne que Port-Royal, mais Kolberkain nourrit de grands projets à son sujet : il rêve d'en faire la rivale de la base de Ryger. Il a donc noué des alliances avec l'ordre de la Griffe d'Émeraude et la maison Lyrandar afin d'obtenir les capitaux nécessaires à la reconstruction et au développement de sa ville. Même si les relations entre porteurs du dracogramme de la Tempête et barons des mers des principautés ont toujours été tendues, Kolberkain a choisi d'enterrer le passé pour miser sur une prospérité à venir et une chance de prendre le pas sur Ryger et ses Dragons des mers. De son côté, la maison Lyrandar voit dans l'affaire une occasion d'étendre son influence sur les principautés et peut-être, un jour, de contrôler partiellement les flottes commerciales de Lhazâr.

SITES IMPORTANTS

Les principautés comptent au moins autant de légendes et de mystères que l'ensemble des Cinq Nations. En voici quelques-unes.

Fort-Terreur. Cette île-prison se dresse au large du cap Lointain. Fondée à l'origine par Karrn le Conquérant comme simple lieu d'exil à destination des monarques vaincus ou des courtisans tombés en disgrâce, elle fut transformée en prison inexpugnable sous l'impulsion des premiers rois du Galifar, qui y envoyaient des personnes trop précieuses pour être exécutées et trop dangereuses pour rester en liberté. Dirigée par les nains de la maison Kundarak, elle héberge aujourd'hui les plus redoutables criminels du continent, y compris un certain nombre de criminels de guerre. La plupart des nains considèrent leur affectation à l'île de Fort-Terreur comme un quasi-exil, mais les porteurs du dracogramme de Garde veillent malgré tout à la sécurité des lieux. Selon des rumeurs persistantes, un prisonnier important originaire du Karrnath serait détenu sur l'île de la Terreur, et les nains feraient travailler les prisonniers dans des mines très profondes à la recherche de dracolithes de Khyber.

Les Flots gris. Des filets de brume s'élèvent au-dessus des eaux grisâtres à l'est des îles de Krag et du Terminal. On raconte que cette brume aurait le pouvoir de désorienter les marins, et qu'une chose abominable et terrifiante vivrait au centre de ces courants surnaturels. Vérité ou légende, force est de reconnaître que les navires qui s'aventurent à proximité des Flots gris ont une fâcheuse tendance à disparaître corps et biens.

Le Vaisseau d'ossements. Une autre légende qui glace le sang des marins et trouble le sommeil des enfants dans les ports et les villages des principautés est celle du Vaisseau d'ossements du prince Moren. Selon la légende, le maléfique prince Moren aurait été damné ; il errerait depuis sur la mer de Lhazâr, à bord de son vaisseau squelette manœuvré par un équipage mort-vivant, à la recherche de marins à dévorer. On raconte que, les nuits où deux des lunes au moins sont pleines, le Vaisseau d'ossements glisse silencieusement sur les flots et attaque les navires sans défense qui ont le malheur de croiser sa route.

Trébaz Sinara. Cette île déserte est censée abriter le butin de deux mille ans de raids de pirates, ainsi que des tombes plus anciennes encore qui remonteraient à l'arrivée des premiers hommes sur le continent. Selon la légende, les princes des mers d'autrefois y auraient enfoui des trésors considérables — pièces d'or, dracolithes, reliques... Hélas, l'île est entourée de récifs et peuplée de toutes sortes de monstres et de fauves, ce qui rend l'accostage périlleux et les fouilles à terre presque suicidaires.

PARTIR À L'AVENTURE DANS LES PRINCIPAUTÉS

L'action et l'aventure abondent dans les eaux et les ports des principautés de Lhazâr. Anarchiques, brutaux et pleins d'opportunités, les territoires des princes de la mer sont très différents des Cinq Nations. Chaque prince doit tenir sa propre région d'une main de fer, de crainte qu'elle ne tombe entre les mains d'un rival plus puissant ou plus malin. Chacun, du plus hardi capitaine à la moins délurée des servantes de taverne, est constamment à la recherche d'un moyen de tirer avantage de la moindre situation. Dans les principautés, il existe de nombreuses manières de se faire des ennemis ou des amis, de devenir riche ou pauvre ou simplement de disparaître sans laisser de trace ; le voyageur doit toujours demeurer vigilant et conserver ses armes à portée de main.

IDÉES D'AVENTURES

- Un groupe d'aventuriers est embauché pour escorter une prisonnière jusqu'à Fort-Terreur. En chemin, des amis de la prisonnière cherchent à la délivrer tandis que son ancien employeur tente de la faire assassiner pour la réduire au silence.
- La maison Orienne engage des aventuriers pour protéger un navire marchand aundairien, à destination des ports de Sharn, pendant la traversée des principautés (la plupart des navires préfèrent emprunter la route orientale, malgré sa longueur, plutôt que risquer de s'échouer sur les rives des désolations démoniaques, des marches de l'ombre ou du Droâm).
- La maison Lyrandar cherche à entraver le commerce maritime en provenance des principautés ; les princes de la mer, en effet, cassent les prix et lui font perdre des clients. Si les aventuriers pouvaient ralentir ou stopper l'un des navires marchands du prince Ryger, la réputation des vaisseaux de Lhazâr s'en trouverait écornée, voire durablement ternie.
- Un Inspiré souhaite recruter des héros pour récupérer quelque chose dans un tombeau à Trébaz Sinara — un objet que la légendaire exploratrice Lhazâr aurait rapporté en personne de Sarlonie. Il leur fournit des indications sur la manière de localiser le tombeau, et des mises en garde sur les principaux périls qu'ils peuvent s'attendre à rencontrer. Les héros pourront conserver la quasi-totalité du trésor à l'exception d'une petite pierre à la forme étrange qui aurait, aux dires de l'Inspiré, un intérêt historique inestimable.

Le Q'barra

Capitale : Nouveau-Trône
Population : 300 000 (hommes-lézards 40%, humains 30%, kobolds 15%, halfelins 7%, nains 3%, demi-elfes 2%, autres 3%)
Exportations : dracolithes d'Éberron
Langues : draconien, commun, riédrain

Le pays frontalier du Q'barra, colonisé depuis soixante-dix ans et reconnu par les accords de la Fort-Trône, reste un endroit instable et dangereux. Néanmoins, plus de cent mille colons y vivent et sont prêts à se battre pour le défendre, en dépit de l'agitation et des menaces qui les entourent.

Durant des siècles, certains avaient placé leur loyauté envers le Galifar au-dessus de leurs liens avec toute autre nation ; ceux-là furent traumatisés lorsque la Dernière Guerre fit voler en éclats le royaume qu'ils vénéraient. Parmi eux figurait le duc Ven ir'Kesslane du Cyre, qui sollicita — et obtint — le droit de coloniser le pays à l'est des monts du Bout-du-Monde. Là, dans cette péninsule recouverte de jungle baptisée Q'barra par les pirates de Lhazâr qui l'avaient découverte, le noble cyréen envisageait une terre où ceux qui refusaient de se battre contre leurs frères, leurs sœurs et leurs cousins fonderaient un nouveau royaume d'après les idéaux de l'ancien Galifar.

Les colons constituèrent donc une immense flottille de bateaux et d'esquifs de toutes tailles et suivirent la côte à la recherche d'une baie hospitalière dans la jungle q'barraine. Issus de l'ensemble des Cinq Nations, les membres de l'expédition d'ir'Kesslane comprenaient des érudits, des nobliaux, des prêtres et des gens du peuple, tous opposés à la guerre, tous séduits par le projet du duc. Après un long et difficile voyage par mer, que les pirates et la guerre avaient rendu plus périlleux encore, deux tiers seulement des vaisseaux ayant quitté le Cyre atteignirent la baie de la Vipère, où les exilés jetèrent les bases de ce qui allait devenir Port-Vipère. Frappé par la beauté de la région, certain que les montagnes et la mer les tiendraient à l'écart de la guerre, ir'Kesslane se jura que son nouveau royaume serait fidèle aux idéaux qui avaient fait l'unité du Galifar pendant près de mille ans.

Au fil du temps, la région attira de nouveaux colons — des idéalistes qui partageaient les vues d'ir'Kesslane, ou des réfugiés qui fuyaient les ravages de la guerre. Parmi eux, on trouvait également des hors-la-loi, des criminels de guerre, des soldats vaincus et, plus récemment, des déportés cyréens. Ces groupes disparates ne s'entendaient pas toujours très bien ; et aux tensions qui se créaient entre eux, venaient encore s'ajouter les menaces qui rôdaient dans la jungle. N'ayant pas vu la moindre trace d'occupation humaine — de fait, les pirates de Lhazâr évitent l'endroit, qu'ils considèrent comme maudit —, le duc ir'Kesslane en avait conclu que la péninsule était déserte. Il se trompait lourdement.

Plus de dix mille ans auparavant, l'empire de Dhakân avait repoussé les hommes-lézards des plaines de Talante de l'autre côté des monts du Bout-du-Monde, dans les marais et les jungles du Q'barra. Ils s'étaient établis principalement dans le nord de la région, sur les rives de la Torva ainsi que dans le marais de Basura. En s'enfonçant dans la vallée de la Vipère et dans la jungle qui la bordait, les colons commencèrent à profaner sans même s'en rendre compte des sites que les hommes-lézards tenaient pour sacrés. En représailles, les hommes-lézards du crépuscule venimeux multiplièrent les embuscades contre les intrus ; et, voilà vingt-neuf ans, les tribus du Soleil froid lancèrent une vaste offensive contre l'envahisseur humain. Pris au dépourvu, les colons subirent de lourdes pertes dans les premiers mois du conflit. Par la suite, leur magie et leur armement supérieur leur permirent d'inverser le rapport de forces en leur faveur, et les hommes-lézards se retirèrent dans les marais du nord.

Malgré la signature d'une trêve et l'interruption d'une guerre de grande ampleur, les colons de Q'barra restent toujours en butte à l'hostilité des hommes-lézards, des bandes de pillards du Valénar, des pirates de Lhazâr et des maraudeurs kobolds venus des monts du Bout-du-Monde. Depuis la découverte récente d'importants filons de dracolithes d'Éberron, la péninsule a vu débarquer la maison Tharashk ainsi qu'une nuée de prospecteurs. Les tensions restent vives entre les différents groupes de colons, surtout depuis l'arrivée massive de réfugiés cyréens. En dehors des hommes-lézards et des kobolds, le Q'barra abrite toutes sortes de dinosaures, de reptiles sanguinaires ou monstrueux, et de vermines géantes à la morsure venimeuse. Enfin, une puissance sombre et ancienne se terre au cœur de la jungle, guettant l'heure de passer à l'action.

Commerce et industrie

Les principales ressources du Q'barra sont ses gisements de dracolithes d'Éberron. La jungle abonde également en plantes exotiques aux propriétés alchimiques fascinantes. Si le commerce de ces produits se développe de plus en plus, la plupart des Q'barrains répugnent à traiter avec les nations traîtresses issues de l'ancien Galifar ; ils préfèrent généralement faire affaire avec les princes de Lhazâr et les Inspirés.

Vie et société

Les races communes présentes au Q'Barra s'organisent en trois communautés distinctes dans la vallée de la Vipère. La plus ancienne, qui est aussi la plus importante, est le Nouveau Galifar, qui se considère comme le dernier bastion du royaume défunt. Malgré la modestie de ses moyens, cette jeune nation a des citoyens excessivement fiers, hautains et soupçonneux à l'égard des voyageurs venus de l'ouest. À leurs yeux, les habitants des Cinq Nations ne sont que des fauteurs de guerre et des ruffians sans moralité. Le sort du Cyre prouve assez la folie de ceux qui prétendent rejeter les coutumes du Galifar.

Les réfugiés de la Dernière Guerre — mélange de criminels, déserteurs, fermiers et autres dépossédés — contrôlent une région qu'ils ont baptisée Espérance, et ne subissent qu'à contrecœur l'autorité des nobles du Nouveau Galifar. Leurs villages sont autant de repaires de contrebandiers, de prospecteurs et de renégats. Certains sont tenus par des bandits qui attribuent tous leurs forfaits aux elfes du Valénar, aux hommes-lézards ou aux kobolds des montagnes. Ils se montrent souvent accueillants, mais le voyageur avisé à tout intérêt à s'en méfier comme de la peste.

Les réfugiés cyréens, enfin, ont su trouver leur place au sein des deux communautés précédentes, devenant du même coup le plus vaste regroupement de fils et de filles du Cyre en dehors de Brélande. Le prince Oargev de Nouveau Cyre (cf. page 150) leur a offert à plusieurs reprises de se joindre à lui, mais la plupart ont décidé de s'établir pour de bon au Q'barra.

Gouvernement et politique

Le Q'barra est une nation féodale, fidèle au modèle de l'ancien Galifar. Le roi Sébastes ir'Kesslane, petit-fils du fondateur du

pays, règne depuis la cité portuaire de Nouveau-Trône. Le Q'barra est également une nation frontalière où la justice, expéditive et fréquemment sévère (en particulier vis-à-vis des étrangers), est administrée par le seigneur ou magistrat local sans aucune forme de contrôle.

Les relations du Q'barra avec ses voisins sont pour le moins tumultueuses. Depuis peu, les groupes de pillards valénars représentent une sérieuse menace. Les pirates de Lhazâr écument les côtes — toutefois, le roi Sébastes cherche à traiter avec leurs princes pour qu'ils mettent fin à ces raids. Même si les dirigeants du Q'barra n'ont guère d'estime pour les Cinq Nations, le pays assista aux négociations de paix de Fort-Trône afin de garantir la reconnaissance de sa souveraineté ; il en profita pour faire des ouvertures aux nouvelles nations, en particulier les bastions de Mror et les principautés de Lhazâr.

Au-delà des nations du Khorvaire, les dix dernières années ont vu se renforcer les liens entre le Q'barra et les seigneurs inspirés du Riédra. Les Inspirés ont su flatter le roi, nouer avec lui divers traités et accords commerciaux, et même lui envoyer des troupes pour l'aider à se défendre ; troupes qui demeurent modestes, mais qui pourraient recevoir rapidement des renforts si le Nouveau Galifar en faisait la demande.

Le Nouveau Galifar traite les communautés de réfugiés par le mépris et ne daigne s'en préoccuper qu'en cas de nécessité. C'est pourquoi la loi est si mal représentée dans les villages d'Espérance.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Fondé en pleine Dernière Guerre et abrité par les monts du Bout-du-Monde, le Q'barra compte peu d'organisations influentes d'origine étrangère. Les deux maisons à dracogramme halfelines, Jorasco et Ghallandra, sont liées à la région depuis longtemps et sont fort appréciées pour les services qu'elles fournissent. Les maisons Sivis, Kundarak et Orienne sont en train de s'implanter dans les grandes villes q'barraines.

Le Nouveau Galifar. Cette communauté remonte aux premiers colons qui suivirent Ven ir'Kesslane dans la péninsule. Elle forme le cœur de la jeune nation du Q'barra. Dirigée par le petit-fils de son fondateur, elle est convaincue d'incarner et de défendre l'esprit de l'ancien Galifar. Le roi Sébastes règne sur une société de type féodal, avec l'appui d'un petit nombre de familles nobles. Très organisés, bien équipés et forts de leurs contacts dans l'ensemble des Cinq Nations (malgré leur refus d'admettre la fin de l'ancien Galifar), le roi Sébastes et ses nobles travaillent à défricher la jungle et à bâtir un pays dans lequel leur rêve d'un Galifar uni puisse pousser et s'épanouir. Avec les hommes-lézards d'un côté, les communautés de réfugiés de l'autre, et diverses menaces externes (certaines évidentes et d'autres plus insidieuses), le Nouveau Galifar a du pain sur la planche.

La maison Tharashk. La maison de la Découverte, impatiente d'exploiter les ressources naturelles du Q'barra, n'a pas réussi à convaincre les nobles du Nouveau Galifar de commercer massivement avec l'ouest. Le représentant local de la famille, Khalar d'Tharashk (NM, humain (m) expert 2/roublard 4/légataire de dracogramme 2), est un opportuniste avare qui bataille d'un côté sur le front de la prospection et des droits commerciaux, et de l'autre sur les opérations de contrebande.

Le peuple lézard des écailles noires. Ces hommes-lézards, les plus grands et les plus forts représentants de leur espèce (hommes-lézards de taille G, DV 4d8+8, résistance à l'acide [5]), vivent dans la jungle aux alentours de Haka'torvhak. Élus du dragon Rhashâk, ils dominent et oppriment leurs frères inférieurs. Ils se montrent hostiles envers les races communes.

Le Rêve obscur. Les Inspirés voient dans le Q'barra une tête de pont pour leurs opérations sur le continent. Leurs relations diplomatiques avec la cour de Nouveau-Trône leur fournissent une source d'approvisionnement en dracolithes d'Éberron plus une base régionale pour leurs troupes. Par le truchement de rêves et de présages, les agents du Dévoreur de Rêves peuvent orchestrer un autre conflit avec les hommes-lézards, les pirates de Lhazâr ou les pillards valénars, afin d'encourager le roi ir'Kesslane à faire appel à des troupes riédraines supplémentaires.

Les Seigneurs de la Poussière. Les rakshasas ont découvert depuis peu la véritable nature de Haka'torvhak, et depuis lors ils cherchent à reconquérir la cité. À cause d'enchantements anciens, ils ne peuvent pas y pénétrer tant que son gardien draconique reste en vie ; avec la patience propre aux immortels, ils ont donc mis en mouvement un plan pour éliminer Rashâk.

Rhashâk. Pendant plus d'un million d'années, les dragons noirs ont monté la garde autour de l'antique cité de Haka'-torvhak. Au fil du temps, les puissances maléfiques contenues à l'intérieur de la cité ont contaminé leur lignée. Le gardien actuel, un dragon maudit du nom de Rashâk (NM, dracosire noir demi-fiélon (m)), est lui-même prisonnier, en dépit de tous ses pouvoirs. La même force qui contient les fiélons sous Haka'torvhak l'empêche de s'éloigner à plus d'une trentaine de kilomètres de la ville. Malgré sa nature malveillante et son penchant à se prendre pour un dieu, Rashâk prend très au sérieux ses devoirs de gardien de la cité. Vénéré par les hommes-lézards des écailles noires et du crépuscule venimeux, il espère que leur dévotion lui permettra de transcender l'existence physique et de rejoindre les rangs du Sinistre Sextumvirat.

Le peuple lézard du crépuscule venimeux. Ces hommes-lézards lilliputiens représentent une menace considérable pour toutes les races communes du Q'barra. Disséminés en petits clans à travers le nord du pays, ils vénèrent Rashâk et considèrent les colons comme des profanateurs. Les hommes-lézards du crépuscule venimeux (hommes-lézards de taille P, DV 1d8+1, armes empoisonnées, bonus racial de +5 aux jets de Discrétion) préfèrent éviter leurs cousins du Soleil froid mais respectent les écailles noires, les guerriers de Haka-torvhak.

Les tribus du Soleil froid. Cette confédération de tribus d'hommes-lézards couvre le nord et l'est de la région. Il y a vingt-quatre tribus, mais sept d'entre elles seulement vivent à proximité des territoires des colons. Chacune possède ses propres coutumes, mais toutes sont liées par des traditions ancestrales. Leur attitude à l'égard des races communes varie considérablement. La plupart craignent et se méfient des humains ; mais l'une d'elles, les marcheurs du crépuscule, collabore avec les colons et sert d'intermédiaire entre les tribus et les nouveaux venus. On croise souvent des marcheurs du crépuscule à Jarot ou à Nouveau-Trône.

Même si les tribus du Soleil froid sont plus nombreuses que les écailles noires, ces derniers les dominent grâce à leur grande taille et à leur proximité avec le dragon Rashâk. Plusieurs factions au sein des tribus du Soleil froid brûlent de renverser les écailles noires, et les Seigneurs de la Poussière les encouragent en ce sens.

RELIGION

Les premiers colons introduisirent les cultes de la Flamme d'Argent et de l'Ost souverain au Q'barra. Au sein de l'Ost souverain, Auréon et Boldréi sont les plus populaires, mais toutes les divinités sont adorées. Et dans les communautés de réfugiés, on rencontre quasiment toutes les religions de Khorvaire à un degré ou à un autre.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

Les races communes ont principalement colonisé deux grandes régions du Q'barra : le Nouveau Galifar, et Espérance. Ces deux régions sont devenues récemment un havre pour les nouvelles communautés de réfugiés cyréens. Nouveau-Trône, la capitale, sert de plaque tournante des échanges locaux. Du fait des nombreuses menaces qui planent sur ses habitants, on ne trouve pas dans le Nouveau Galifar de communauté humaine plus petite que le bourg. Villages et hameaux seraient trop vulnérables aux attaques, comme les premiers colons l'ont appris à leurs dépens.

Par contre, il en va très différemment en Espérance. Les villages de réfugiés disséminés le long des monts du Bout-du-Monde ne sont pas fortifiés et sont donc facilement pris d'assaut par les kobolds ou les hommes-lézards. En l'espace d'un an, plusieurs villages sont ainsi dévastés et souvent reconstruits au même endroit.

Nouveau-Trône (cité, 23 260 habitants). Cette cité portuaire se dresse à l'embouchure de la Blanchefalaise, là où le fleuve se jette dans la baie de la Vipère. C'est la ville la plus importante du Q'barra, ainsi que le siège du gouvernement pour le roi Sébastes ir'Kesslane (LB, humain (m), noble 4/rôdeur 1) et la communauté du Nouveau Galifar. Comme toutes les villes du Nouveau Galifar, Nouveau-Trône est défendue par de solides remparts ; au cours des trente dernières années, la cité a repoussé de multiples assauts des pirates de Lhazâr et des hommes-lézards des tribus du Soleil froid. Bien qu'elle abrite des comptoirs de nombreuses maisons à dracogramme, les voyageurs et les marchands qu'on y rencontre viennent plutôt des principautés de Lhazâr ou du Riédra que des nations continentales de Khorvaire. Bien qu'elle ne soit pas aussi imposante ni aussi glorieuse que les grandes cités des Cinq Nations, Nouveau-Trône a été bâtie selon les traditions architecturales de l'ancien Galifar. Par certains côtés, elle évoque un morceau du Cyre ou de Brélande qu'on aurait ramassé, nettoyé puis déposé au cœur de la jungle q'barraine.

Dracbourg (village, 452 habitants). Ce village, le plus important des villages de réfugiés éparpillés dans la région q'barraine d'Espérance, a été plus ou moins épargné ces trois dernières années. C'est peut-être ce qui explique pourquoi il continue à grossir ; son caractère durable séduit autant les nouveaux venus qui ne s'intéressent pas aux idéaux du Nouveau Galifar, que les habitants des autres villages qui aspirent à une vie plus sûre. Le chef du village est Neuvillom l'ancien (LN, humain (m), guerrier 2/prêtre 3 de la Flamme d'Argent), un vétéran de la Dernière Guerre et évangéliste de la Flamme d'Argent. Son expérience militaire et ses prêches enflammés en font un homme haut en couleurs, autoritaire et dangereux. Il observe bon nombre des préceptes les plus stricts de sa foi — des doctrines tenues pour obsolètes dans la plupart des temples de la Flamme d'Argent des Cinq Nations.

Ka'rhashan (grande ville, 10 600 habitants). Ka'rhashan est la plus grande communauté d'hommes-lézards du Q'barra. Située en pleine jungle au bord du fleuve Pourpre, elle sert de lieu de rassemblement pour les tribus du Soleil froid. Une fois tous les cinq ans, une guerre rituelle détermine quelle tribu dirigera la ville. On y trouve les huttes longues et les loges partiellement submergées communes à toutes les communautés d'hommes-lézards, mais le centre de la ville est un incroyable joyau architectural de pierre et d'airain qui paraît très au-delà des capacités de bâtisseurs des hommes-lézards. De fait, Ka'rhashan est construite autour d'un noyau de ruines anciennes rénovées, remontant à l'Âge des Démons. Aucun raja rakshasa ne repose sous les ruines, mais il y a peut-être d'autres secrets à découvrir dans les catacombes ? La ville possède une douzaine de temples dédiés à la religion draconique des hommes-lézards, ainsi qu'une gigantesque arène pour les affrontements et les jeux intertribaux. Les membres des races communes qui pénètrent dans Ka'rhashan ont intérêt à être beaux parleurs ou à avoir un guide homme-lézard s'ils ne tiennent pas à finir dans cette arène.

SITES IMPORTANTS

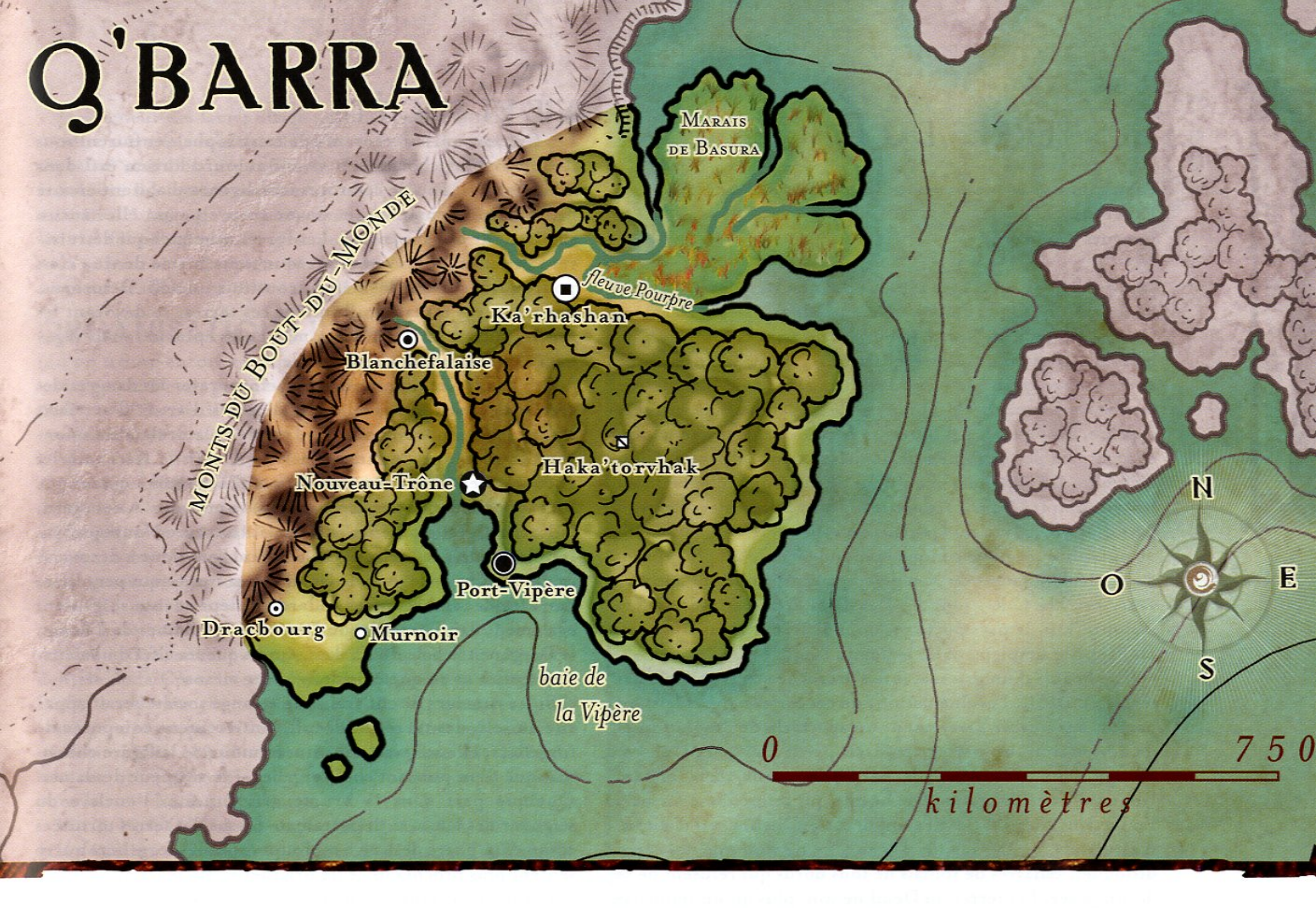
Le Q'barra est la seule nation en dehors des désolations démoniaques à contenir des ruines de l'Âge des Démons relativement préservées — avec cet avantage qu'on y croise beaucoup moins de fiélons ou de créatures fiélons. La majeure partie de ces ruines sont rongées par le temps et recouvertes par la jungle, mais certaines sont restées complètes et tiennent encore debout. On trouve également bon nombre de sites sacrés pour les hommes-lézards à travers le pays, souvent signalés par des os de dragons. Parfois, ce ne sont que de simples autels ; d'autres sites sont hantés par des dinosaures spectraux, ou occupés par des prêtres hommes-lézards morts-vivants.

Haka'torvhak. Taillée dans le flanc d'un immense volcan, l'antique cité de Hara'torvhak — le trône des saints dragons — se trouve au centre de la religion des hommes-lézards q'barrains. À l'Âge des Démons, c'était une citadelle fiélon autour de laquelle se déroula une grande bataille entre fiélons et dragons. En fin de compte, les fiélons les plus puissants se retrouvèrent emprisonnés dans les flammes loin sous la ville et des gardiens draconiques furent désignés afin de monter la garde sur le site. Le gardien actuel, le dragon noir Rashâk, a été corrompu par sa mission mais demeure fidèle au poste.

Ahurissante métropole d'airain et de verre volcanique, Haka'torvhak s'enfonce profondément à l'intérieur du volcan. De puissants écrans magiques la protègent de tout risque d'éruption, malgré le panache de fumée qui s'élève au sommet de la montagne. Le peuple lézard des écailles noires vit dans la jungle au pied du volcan mais seuls les prêtres, les guerriers sacrés et les prisonniers destinés aux sacrifices humains sont admis dans la cité, en présence du dieu vivant. La cité regorge de trésors et autres offrandes aux dragons gardiens, accumulés au long des millénaires, ainsi que d'artefacts des temps anciens. Elle est protégée, non seulement par les écailles noires et le dragon noir, mais encore par toutes sortes de demi-fiélons et de créatures demi-draconiques, sans parler des dinosaures, fiélons mineurs et autres abominations.

PARTIR À L'AVENTURE EN Q'BARRA

Le Q'barra est une terre de mystères et de conflits permanents. Les villages de réfugiés sont des endroits sans foi ni loi où tout peut arriver. Les elfes du Valénar sont un danger



à l'ouest ; les pirates de Lhazâr menacent l'est et l'ensemble de la côte ; les kobolds frappent depuis les montagnes, et les hommes-lézards demeurent dangereux à travers tout le pays. Le Q'barra est le seul pays de Khorvaire à héberger une présence riédraine significative, mais les alliés inspirés d'ir'Kesslane sont plus machiavéliques qu'il ne peut l'imaginer. Le Rêve obscur (cf. page 242), mais également l'Aurum et la maison Tharashk ont tous des visées secrètes sur la nation naissante.

Les aventuriers peuvent avoir bien d'autres raisons de se rendre au Q'barra. Les trésors abondent dans les terres sauvages, notamment les dracolithes d'Éberron et les reliques de l'Âge des Démons. L'Assemblée (cf. page 227) ou les Seigneurs de la Poussière (cf. page 245) ont peut-être des projets concernant Haka'torvhak et le dragon Rashâk. La fondation des Sillonneurs de l'Inconnu (cf. page 231) peut financer des expéditions pour explorer des ruines, ou récupérer de précieux artefacts dérobés par des bandits ou des pillards. Et bien sûr, des aventuriers en quête de délassement peuvent avoir envie de s'adonner à la chasse aux dinosaures.

IDÉES D'AVENTURES

- Un bandit lâche en mourant la carte d'un trésor, enfoui non loin d'un village de réfugiés au Q'barra. Hélas, le village héberge une bande de coupe-jarrets qui recherchent le trésor pour leur propre compte et se méfient des étrangers comme de la peste.
- L'ordre de la Griffe d'Émeraude a envoyé un magicien fou lever une armée de dracoliches sur les champs de bataille de l'Âge des Démons.
- La Prophétie draconique stipule qu'une relique doit être dérobée dans les souterrains de Haka'torvhak, en précisant que les voleurs devront éviter tout contact avec Rashâk. L'Assemblée contacte les aventuriers sous couvert de l'anonymat afin d'accomplir cette partie de la Prophétie. Elle omet cependant de leur parler de présages, de dragons et autres détails qui risqueraient de les décourager.
- Une informatrice d'importance vitale s'est enfuie au Q'barra voilà un an pour se cacher au sein d'un village de réfugiés. Il faut absolument la retrouver. Mais est-elle encore en vie ? Et sinon, a-t-elle transmis ce qu'elle savait à quelqu'un d'autre ?
- La fondation des Sillonneurs de l'Inconnu, l'Aurum et le Rêve obscur recherchent toutes les trois une même relique de l'Âge des Démons. Seule difficulté, cette relique se trouve à Ka'rhashan et n'est produite en public qu'à l'occasion du grand rassemblement des vingt-quatre tribus.
- Neuvillom l'ancien de Dracbourg déclare avoir reçu une visitation de la Flamme d'Argent lui enjoignant de relancer l'Inquisition. Les férals doivent être expulsés hors du pays, dit-il, et ceux qui refusent subir le supplice du pal ou du bûcher. Les aventuriers peuvent encourir la colère de l'ancien parce qu'ils comptent un féral dans leurs rangs, à moins qu'ils ne soient engagés par un féral terrorisé, soucieux de se protéger de Neuvillom et de ses séides.
- Une dame noble du Nouveau Galifar vient demander aux aventuriers de défendre ses terres contre les hommes-lézards. Ce qu'elle ignore, c'est qu'en élargissant les limites de leur village, ses paysans ont empiété sur un de leurs sites funéraires sacrés recouvert par la jungle.

Les terres du Deuil

Capitale : aucune
Population : 1 000 [estimation] (forgeliers 98%, autres 2%)
Exportations : aucune
Langues : commun

Le Cyre brillait jadis avec plus d'éclat que n'importe laquelle de ses nations sœurs du royaume du Galifar. Las, la Dernière Guerre préleva un lourd tribut sur le pays comme sur ses habitants ; ses multiples réalisations furent balayées l'une après l'autre quand le Cyre devint le champ de bataille des armées du Karrnath, du Thrane et de Brélande. Puis, ce fut le désastre. Nul ne sait s'il fut causé par une arme d'une nation ennemie ou par quelque artefact démoniaque de conception cyréenne. On ignore même s'il fut délibéré ou accidentel ; en fin de compte, les conséquences furent les mêmes. Le beau pays du Cyre, joyau du Galifar, explosa en un déchaînement de puissance magique comme le monde n'en avait plus connu depuis la dévastation du Xen'drik, quarante mille ans auparavant. En 994 C.R., jour de Deuil, le Cyre cessa d'exister. Aujourd'hui, le pays porte un nom différent, plus sinistre ; on l'appelle simplement les terres du Deuil.

Une brume d'un gris macabre s'accroche aux frontières des terres du Deuil. Les fluctuations de cet écran naturel laissent parfois apercevoir brièvement un spectacle de désolation et de dévastation, un paysage meurtri par la Dernière Guerre, plongé dans un crépuscule perpétuel ; une terre brisée, labourée, pareille à une plaie béante qui refuse de se fermer. En certains endroits, le sol a fondu et s'est vitrifié ; en d'autres, il est fissuré, brûlé, raviné. Partout, ce ne sont que des corps disloqués, cadavres de soldats de tous bords qui refusent de se décomposer. Les terres du Deuil ne sont plus qu'un immense cimetière à ciel ouvert.

Dans cette région, les blessures de guerre ne guérissent pas, des sortilèges abominables perdurent et des créatures monstrueuses mutent et se transforment en abominations plus effroyables encore. Les effets magiques continuent de pleuvoir sur la lande, comme une tempête magique que rien ne dissipera jamais ; des monstres, rendus difformes par les forces surnaturelles qui imprègnent les collines, rôdent dans l'ombre, luttant pour leur survie. Parfois, les morts eux-mêmes s'animent sous l'effet d'étranges pouvoirs ; ils se relèvent alors pour continuer la guerre que les vivants ont terminée depuis longtemps. Dans ce pays de désastre et de mutation, un forgelier charismatique tente de constituer un noyau de fidèles autour de lui afin de se constituer un empire.

Commerce et industrie

Autrefois, le Cyre était réputé pour la qualité de ses produits, la finesse de son artisanat et la beauté de ses arts. Les riches des Cinq Nations se faisaient un devoir de posséder au moins une pièce d'un maître artisan du Cyre dans leur collection. La maison Phiarlane y avait son quartier général, et sa guilde des amuseurs et artisans exerçait une influence décisive sur l'esprit créatif de la nation. La rumeur veut que la maison Phiarlane ait été informée de l'imminence du désastre, car tous les membres influents de la famille se trouvaient en déplacement à l'étranger lors du jour de Deuil. Aujourd'hui, la région ne produit plus que souffrance et terreur, avec, de temps à autre, un artefact exhumé des cendres, vestige d'une époque meilleure.

Vie et société

Les Cyréens qui survécurent à la catastrophe s'enfuirent sous des cieux plus cléments et vivent aujourd'hui en exil dans d'autres pays. Peu de créatures intelligentes habitent encore cette région brumeuse, et on ne trouve parmi elles aucun survivant de l'ordre ancien. Les forces magiques qui détruisirent la nation éliminèrent presque toute forme de vie ; c'est pourquoi la survie elle-même y constitue un défi. Désormais, des monstres mutants sillonnent ces terres, se dévorant les uns les autres, broutant les ronces et les épineux, seuls végétaux à proliférer sur ce sol hostile.

Des bandes de pillards osent parfois braver les dangers des terres du Deuil, à la recherche d'objets d'art et d'artefacts qu'elles puissent revendre. Le Thrane et la Brélande s'efforcent de réprimer ce genre d'activités, mais le Karrnath les encourage et offre des récompenses alléchantes à quiconque lui rapporte des objets de valeur ou de pouvoir. À cet égard, le Karrnath est d'ailleurs en compétition avec Nouveau Cyre (en Brélande), les deux pays cherchant tous deux à découvrir ce qui s'est passé le jour de Deuil et à sauver ce qui peut l'être dans les décombres. Des pillards indépendants se glissent également dans les terres du Deuil par les plaines de Talante, le Dargûn et la baie du Kraken, tandis que les elfes du Valénar s'y aventurent en quête de défis à leur mesure.

Si les rumeurs disent vrai, une étrange société serait apparue au sein des terres du Deuil. Entièrement composée de forgeliers, elle se serait constituée autour de la figure charismatique d'un puissant chef forgelier — le seigneur des lames. Quelque part dans la brume gris funeste, l'enclave du seigneur des lames se dresserait au-dessus des terres torturées comme un phare destiné à regrouper tous les forgeliers qui se sentent plus proches de leurs origines artificielles que de leur héritage organique. Tous les mois ou presque, un autre forgelier se risque dans les terres du Deuil dans l'espoir de trouver ce paradis des êtres artificiels. Certains récits parlent du seigneur des lames comme d'un grand philosophe et pédagogue ; d'autres le dépeignent comme un chef de guerre, un prophète obnubilé par le pouvoir. On prétend qu'il chercherait à fonder une nation de forgeliers à la tête de laquelle il pourrait défier les faibles races charnelles pour la domination du Khorvaire.

Gouvernement et politique

La règle des terres du Deuil est impitoyable et d'une simplicité trompeuse : ceux qui s'y risquent n'y survivront probablement pas, et ceux qui survivront en sortiront changés — à la fois physiquement, spirituellement et mentalement. Les lois de la nature s'appliquent différemment, là-bas ; les morts ne se décomposent pas, et certains même continuent à bouger. Des forces qui furent libérées au jour de Deuil continuent à transformer le pays et tout ce qui y vit (ou meurt), créant des monstruosités comme nul n'en avait jamais vu sur tout le continent (la guérison naturelle n'a pas cours dans les terres du Deuil, et les sorts ou pouvoirs magiques de la branche de la guérison n'y fonctionnent pas).

Les pathétiques créatures des terres du Deuil survivent en se montrant plus rusées, plus fortes, plus chanceuses ou plus intelligentes que celles qui les entourent. La nature a beau connaître quelques altérations déconcertantes dans la région, le plus élémentaire de ses principes continue de s'y appliquer — les plus malins et les plus forts survivent, tandis que les faibles, les lents, les imbéciles et les malchanceux périssent. Bien sûr, par ici, la mort n'est pas nécessairement la fin.

Le seigneur des lames dirige un gouvernement restreint où se retrouvent à la fois des éléments théocratiques et certains aspects d'une dictature militaire. Le visionnaire forgelier se considère lui-même comme un chef à la fois religieux et militaire. Au sein de son campement, sa parole a force de loi. Soit les forgeliers qui se regroupent toujours plus nombreux sous sa bannière acceptent sa loi, soit ils sont détruits — le seigneur des lames ne tolère aucune défection.

ORGANISATIONS INFLUENTES

Si l'on trouve encore quelques personnalités influentes dans les terres du Deuil, peu d'organisations survécurent au désastre du jour de Deuil. De celles qui sont toujours en activité, une seule s'est véritablement installée sur ces terres inhospitalières ; les autres ne s'y rendent que pour chercher des objets susceptibles de leur procurer richesse, pouvoir ou influence. On raconte également qu'une petite communauté de forgeliers moins ambitieux et agressifs que le seigneur des lames se serait installée quelque part dans la lande désolée, mais on sait très peu de choses à son sujet.

Les Récupérateurs d'Ikar. Les Récupérateurs sont la plus importante bande de maraudeurs en activité dans les terres du Deuil. Opérant depuis une base itinérante sur la rive occidentale de la Cyre, ils se servent de barges pour franchir le fleuve et de chariots propulsés par des élémentaires pour traverser les terres arides. En dépit de leur apparence de professionnels compétents, ce ne sont que des pillards, brutaux et impitoyables, qui n'ont aucune considération pour la vie — humaine ou autre.

Ikar le Noir (LM, demi-orque (m), guerrier 6) commande une douzaine de hors-la-loi dépenaillés qui ont délaissé les routes commerciales pour mieux piller et exploiter ce qui reste des terres du Deuil. Ikar a passé un contrat illimité avec le gouvernement karrnathien, le prince Oargev de Nouveau Cyre et l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Bien qu'il n'oublie jamais de revendre quelque chose de valeur au Karrnath et à Nouveau Cyre, il garde les plus belles pièces de son butin pour ses maîtres de la Griffe d'Émeraude. Sa bande et lui font de fréquentes expéditions dans les terres du Deuil, en se concentrant principalement sur les ruines de l'ancienne capitale et la désolation environnante. Pas encore tout à fait remis de sa dernière rencontre avec une *boule de feu*-vivante, le demi-orque a besoin d'auditionner des candidats pour remplacer les quatre hommes qu'il a perdus.

Les seigneurs de Khrâl. Un redoutable groupe de pirates et de maraudeurs se dissimule dans les jungles de Khrâl, dans le sud-est du Dargûn. Dirigé par le cruel Bâlo le Borgne (CM, hobgobelin (m), barbare 4), les seigneurs de Khrâl terrorisent les petites communautés gobelinoïdes du Dargûn méridional. Ils possèdent deux petits vaisseaux de guerre volés dans une base cyréenne sur les rives du Ghâl, qui leur permettent d'attaquer les bateaux qui franchissent la baie du Kraken. Toutefois, Bâlo et les siens évitent de s'en prendre à des proies mieux armées qu'eux ou dont l'équipage est plus compétent (ce qui veut dire la plupart des bateaux qu'ils rencontrent) ; ils préfèrent encore mener des expéditions de récupération dans les terres du Deuil depuis la mer. Ayant peu de relations en dehors du Dargûn, Bâlo revend les reliques qu'il récupère à un clerc de la maison Dénéith chargé d'un avant-poste à Crâne-de-Wyverne. Ce clerc, simple employé sans aucun lien familial avec la maison, lui rachète ses reliques au tiers de leur valeur et les revend à son tour au prince Oargev de Nouveau Cyre, avec une belle marge.



Le seigneur des lames. Le forgelier visionnaire qu'on appelle seigneur des lames a posé les bases d'une nation forgelière au cœur de la désolation des terres du Deuil. Nul ne sait rien de son passé, et les étrangers ignorent tout de l'emplacement de sa ville présumée. D'aucuns prétendent que le seigneur des lames aurait commandé les armées forgelières du Cyre lors de la Dernière Guerre. D'autres lui prêtent des origines plus récentes ; il pourrait être le dernier forgelier issu des forges de création des Cannith avant que les accords de Fort-Trône n'aboutissent à leur démantèlement. Une légende funeste prétend que c'est le seigneur des lames qui aurait causé l'anéantissement du Cyre, et prévient qu'il a l'intention de reproduire le jour de Deuil dans chacune des Cinq Nations restantes. Quelle que soit la vérité, le messie forgelier est devenu l'idole de tout un pan de la population forgelière —le reste le considérant comme une abomination.

Le seigneur des lames (LM, forgelier (personnalité m), guerrier 2/façonneur 5/mastodonte forgelier 5) est à la tête d'une bande de forgeliers fanatiquement dévoués à sa cause, qui retiennent par cœur ses moindres sermons. Dans ses prêches, il dresse le tableau apocalyptique d'un futur où les forgeliers auront brisé ou réduit en esclavage les frêles nations de chair et de sang. « Nous sommes faits pour régner sur Éberron », répète-t-il à l'envie, « et le jour viendra où les forgeliers hériteront du monde, par le glaive et par le sang ! »

Nul ne sait combien de forgeliers sont venus grossir les troupes du seigneur des lames. Si les autorités de la plupart des régions environnantes croient en l'existence de ce dangereux prophète, personne n'a réussi à recueillir de renseignements probants concernant ses activités. Même les elfes de la maison Phiarlane sont dans le noir complet — domaine où la maison de l'Ombre a horreur de s'attarder — à son sujet.

RELIGION

Les dieux ont déserté les terres du Deuil. Toutefois, les adeptes du seigneur des lames le considèrent comme une sorte de prophète. Son message ne s'adresse qu'aux forgeliers, puisqu'il parle d'édifier une nation d'êtres artificiels dans les terres du Deuil avant de se tailler un empire dans la chair et le sang des autres races. Ses fidèles attendent impatiemment l'Ère promise, où ceux qui furent créés en tant qu'esclaves règneront enfin sur leurs anciens maîtres.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

Les cités du Cyre, jadis grandioses et splendides, ne sont plus que des amas de ruines dans les terres du Deuil. Elles sont inhabitées depuis longtemps ; seuls les rongeurs, charognards et autres monstres en maraude continuent de les hanter.

Métrole (métropole en ruines). Cette vaste cité était autrefois la capitale du Cyre. Aujourd'hui désertée, elle attend, solitaire, le retour de ses habitants. Certains de ses quartiers ne sont plus que des amas de gravats et de bâtiments éventrés, dévastés par la même force mystérieuse qui décima la nation. D'autres n'ont subi que des dégâts superficiels ; en dehors de l'absence d'occupants et des filaments de brume gris funeste qui flottent dans les rues, ils ressemblent beaucoup à ce qu'ils étaient avant l'effondrement du pays. La ville est calme dans la journée. Mais la nuit, les bêtes-fantômes sortent et hurlent aux étoiles ; Métrole devient alors le théâtre d'une cacophonie de chaos et de violence.

Les pillards qui fouillent les ruines de Métrole à la recherche de richesses abandonnées décrivent les bêtes-fantômes sous des traits vaguement humanoïdes, avec une peau glabre, translucide, qui semble luire de l'intérieur. Certains pensent qu'il s'agit d'esprits gardiens laissés là par la famille royale du Cyre pour défendre la ville ; d'autres rétorquent que ce sont tout simplement les fantômes des anciens habitants. Mais la plupart se moquent de connaître le fin mot de l'histoire : soit ils évitent l'endroit, soit ils s'efforcent d'éliminer ces créatures dès qu'elles se mettent en travers de leur chemin.

Parmi les édifices qui seraient restés plus ou moins intacts, on raconte qu'il y aurait les palais royaux de Vémicharde, la grande cathédrale sur la colline dédiée à l'Ost souverain, l'immense gare de fulgurants qui constituait jadis le portail de l'occident, et les fabuleuses arènes, où les foules s'enflammaient pour les jeux, les spectacles, les fêtes et les compétitions sportives.

Estonne (petite ville en ruines). Cette ville située sur la berge occidentale de la Cyre servait autrefois de base d'opérations à la maison Cannith. Lors de la destruction du Cyre, le patriarche Cannith ainsi qu'une bonne partie des membres les plus importants de la maison périrent dans la catastrophe. Depuis lors, la maison est administrée par trois survivants de haut rang de la famille (cf. page 232).

Estonne a souffert davantage que Métrole, comme en témoignent ses rues jonchées de gravats et ses quartiers entièrement effondrés. Il se trouve malgré tout des pillards et des aventuriers pour braver les dangers et fouiller ses décombres, à la recherche de trésors oubliés par les Cannith.

Les alentours de la ville en ruines sont devenus le terrain de chasse de toutes sortes de créatures mutantes et de sorts-vivants qui flottent en liberté depuis la destruction du Cyre. Atteindre Estonne n'a donc rien d'une partie de plaisir. S'y rendre par la terre revient à s'exposer aux prédateurs, mais s'en approcher par le lac d'Arul ne vaut guère mieux : dans l'eau aussi, on trouve des créatures mutantes prêtes à se jeter sur les voyageurs.

SITES IMPORTANTS

Les terres du Deuil sont un lieu de mystère et de désolation. Certains de ses sites sont décrits dans les légendes qui se constituent déjà autour du défunt Cyre, mais bien d'autres demeurent cachés sous le manteau de brume gris funeste qui enveloppe la région.

La brume gris funeste. Quel que fût l'événement magique qui a provoqué l'anéantissement du Cyre, il créa un mur de brume qui s'étendit dans toutes les directions jusqu'aux frontières actuelles des terres du Deuil. Cette brume dresse un écran entre le pays et ses voisins ; dense et épaisse aux frontières, elle atteint une trentaine de mètres de hauteur puis se recourbe en dôme, dissimulant le royaume défunt à la vue d'éventuels observateurs aériens. Des vents puissants déchirent parfois ce rideau, par endroits, mais cela ne dure jamais bien longtemps. Pénétrer dans cette brume depuis l'extérieur des terres du Deuil, c'est entrer dans un monde lugubre privé de vie, de soleil et de bruits. Le mur de brume finit par s'éclaircir un peu et cède la place à un brouillard moins épais, mais en fonction du jour et du point d'entrée, son épaisseur peut aller d'une centaine de mètres à une dizaine de kilomètres. Les voyageurs pris dans le mur de brume souffrent de claustrophobie et deviennent fréquemment las et déprimés sans raison apparente. Il est facile de s'égarer dans cette grisaille, et ceux qui sont assez braves pour tenter l'aventure finissent souvent par tourner en rond jusqu'à ce que l'eau et la nourriture viennent à leur manquer, ou qu'ils croisent le

chemin de quelque abomination mutante (ceux qui ratent un test de Survie de DD 20 s'égarent et avancent dans une direction aléatoire pendant 1d4 heures).

Le Plateau de verre. L'une des conséquences du désastre qui ravagea le Cyre fut la création d'un haut plateau constitué d'un matériau tranchant semblable à du verre. Ce plateau présente dans l'ensemble un aspect lisse et plat, quoique hérissé ici et là de pics et de pointes. Sa partie centrale est faite d'obsidienne, dans laquelle des lueurs incandescentes flamboient par intermittence. À l'approche des bordures, le verre prend une coloration plus claire et translucide, jusqu'à paraître quasiment blanc le long des falaises accidentées qui séparent le plateau des basses terres environnantes.

Rien ne peut pousser sur cette surface de verre, et rares sont les créatures à s'aventurer entre ses pics et ses étendues planes. Les sorts-vivants, par contre, semblent attirés par l'endroit ; c'est sur le Plateau de verre et alentour que se rencontre la concentration la plus importante de ces étranges créatures. On raconte que le plateau serait percé de grottes, dans lesquelles le mystère de la destruction du Cyre attendrait d'être découvert par des aventuriers assez forts, assez hardis et assez fous pour se risquer aussi loin dans les terres du Deuil.

Le champ de ruines. La dernière bataille de la Dernière Guerre fut livrée au Cyre, au sud-ouest de l'actuel Plateau de verre. Les armées du Thrane, du Cyre, de Brélande et du Dargûn s'y heurtèrent en un affrontement épique ; toutes périrent lors du jour de Deuil, balayées par le souffle de l'effet magique qui dévasta le pays. Les vestiges de cette bataille sont toujours visibles : mais si le champ de ruines se distingue d'autres lieux similaires dans les terres du Deuil, c'est surtout par le nombre saisissant de cadavres dont il est jonché. Ces combattants ont beau être morts depuis quatre ans, on dirait que la vie vient à peine de les quitter. Aucun ne donne le moindre signe de pourriture ou de dégradation quelconque ; les plaies ouvertes restent propres et refusent de s'infecter, les armures et les armes demeurent impeccables, sans la moindre tache de rouille. Les machines de guerre, engins de siège et autres instruments de destruction apportés par les belligérants se dressent toujours au-dessus du champ de bataille, immobiles, pareils à des sentinelles silencieuses.

La plupart de ceux qui visitent le champ de ruines se sentent poussés à imiter l'exemple du premier explorateur à découvrir l'endroit — prier pour le repos de l'âme de tous ceux qui gisent là, chevaliers du Thrane ou guerriers du Dargûn, archers bréiens ou miliciens cyréens. Sans être des morts-vivants, ces malheureux n'en sont pas moins surnaturels ; en tout cas, une force inconnue les préserve des outrages du temps et des intempéries. Même les charognards des terres du Deuil se refusent à venir déranger ces cadavres.

La faille scintillante. Au nord du Plateau de verre, une grande crevasse s'ouvre dans le sol, irradiant une lueur violette froide. La source de cette lueur se trouve tout au fond de la faille, si bas qu'elle est impossible à identifier d'en haut (et aucun de ceux qui sont descendus dans la faille n'est jamais remonté pour indiquer de quoi il s'agissait). Les monstres mutants qui infestent les terres du Deuil semblent attirés par cet endroit, et d'aucuns prétendent que le rayonnement violet aurait pu jouer un rôle dans leur apparition. Que la lueur soit liée ou non à l'origine de ces mutants, il est certain qu'elle a un étrange effet sur eux ; ainsi, ceux qui baignent trop longtemps dans ses émanations subissent de nouvelles mutations et deviennent encore plus difformes et monstrueux.

PARTIR À L'AVENTURE DANS LES TERRES DU DEUIL

Les terres du Deuil illustrent les horreurs de la guerre magique. Une atmosphère macabre, sépulcrale, plane sur la région noyée dans une brume grisâtre. Il n'y vit rien de naturel. Pensez que l'endroit est même infesté de sorts-vivants ! Survivre sur les terres du Deuil n'est pas une tâche facile, car il n'y subsiste guère de végétaux ou d'animaux — encore ceux qu'on y trouve sont-ils toujours bizarres, victimes de mutations abominables. Même l'eau qui coule et s'écoule de la région n'est pas épargnée ; elle commence d'ailleurs à contaminer le lac Cyre, le lac d'Arul et les cours d'eau environnants. Des aventuriers ne peuvent pas espérer trouver d'assistance ou d'approvisionnement dans les terres du Deuil ; certains y pénètrent tout de même, pour explorer les ruines ou mener une mission, mais ils ne peuvent guère s'y attarder. Sans compter que les lois de la nature et du temps s'appliquent de manière étrange dans cette région voilée de brume, et que la magie n'y fonctionne pas toujours comme on s'y attendrait.

IDÉES D'AVENTURES

- Un groupe d'aventuriers doit trouver et neutraliser un puissant soldat forgelier qui s'imagine toujours dans la Dernière Guerre. Soit le forgelier ignore que la paix a été signée, soit il s'en moque ; il se conforme aux dernières instructions qu'il a reçues et tente d'éliminer tous ses ennemis. Opérant à partir des terres du Deuil, il frappe au Karrnath, dans les plaines de Talante, au Valénar, au Dargûn, en Brélande et au Thrane, puis se retire à l'abri derrière le mur de brume grise. Les aventuriers doivent remonter sa piste jusqu'à son repaire et le convaincre que la Dernière Guerre est terminée — ou le détruire, avant qu'il n'attaque à nouveau.
- Le baron Merrix, de la maison Cannith, engage des aventuriers pour se rendre dans les ruines d'Estonne à la recherche d'artefacts qui pourraient encore se trouver dans l'ancienne enclave de la maison.
- Une énorme bulette mutante est sortie des terres du Deuil. Elle s'en prend aux troupeaux et menace les villages de l'est de la Brélande.
- Le prince Oargev de Nouveau Cyre vient trouver un groupe d'aventuriers avec le plan d'un repaire secret près de la faille scintillante. Il s'agit d'une tour magique dans laquelle de précieux grimoires attendent l'héritier cyréen. Oargev voudrait que les aventuriers récupèrent ces ouvrages en son nom et les lui rapporte à Nouveau Cyre.
- Une dame noble demande aux aventuriers de se rendre dans le champ de ruines à la recherche de son fils. C'était un capitaine de l'armée du Thrane, et elle voudrait ramener son corps au Thrane afin de lui donner une sépulture décente.
- Un fulgurant a disparu corps et biens au Cyre le jour de Deuil. La maison Orienne a besoin d'aventuriers pour suivre les *pierres conductrices*, retrouver le train perdu et lui ramener son inestimable cargaison d'objets d'art cyréens afin de lui permettre de mener enfin sa livraison à son terme.
- Les halfelins des plaines de Talante sont troublés par une étrange lueur qui s'échappe du lac Cyre. Les anciens de la tribu pensent que cette lueur pourrait être liée aux terres du Deuil et risque d'être dangereuse pour les habitants des plaines ; ils sont donc à la recherche d'aventuriers pour aller enquêter sur place.

LE THRANE

Capitale : Fort-de-Flamme
Population : 2 300 000 (humains 70%, demi-elfes 10%, nains 9%, elfes 4%, halfelins 4%, autres 3%)
Exportations : artisanat, laine, textiles, missionnaires, fruits, bétail
Langues : commun, draconien, nain, elfique, halfelin

Il y a déjà sept cents ans que l'esprit de la Flamme d'Argent s'est emparé des cœurs et des âmes des habitants du Thrane, et cette ferveur religieuse demeure la force motrice qui fait avancer la nation. Le Thrane fut l'une des Cinq Nations originelles fondées par les premiers colons humains du Khorvaire ; sa culture et son héritage remontent à plusieurs millénaires. Il fut ensuite absorbé dans le fameux royaume du Galifar, dont il fut l'un des piliers pendant près de mille ans. Alors que le reste des Cinq Nations suivait les préceptes de l'Ost souverain, une nouvelle religion vit le jour au Thrane avant de se répandre partout à travers le Khorvaire. À la suite de la Dernière Guerre, le Thrane devint une théocratie dédiée à la Flamme d'Argent.

Peu après l'unification du royaume par son père, Thrane ir'Wynarn, troisième descendant du roi Galifar Ier, fut nommé à la tête de la nation qui allait porter son nom. Comme pour les autres nations, le changement de nom intervint par décret populaire en 32 C.R. Le Thrane, ainsi que le royaume auquel il appartenait, prospéra tandis que les décennies devenaient des siècles.

En 299 C.R. eut lieu l'événement qui allait lancer la religion de la Flamme d'Argent. Cette année-là, une terrible éruption fendit le sol et une immense colonne de feu écarlate jaillit du gouffre qui en résultat. Nul ne comprit la signification de cette flamme, mais la plupart de ceux qui l'approchèrent ressentirent une malveillance implacable au cœur de sa chaleur.

Tira Miron, une femme paladin vouée à Dol Arrah, eut une visitation à propos de cet étrange brasier alors qu'elle explorait les étendues occidentales du royaume. Dans cette vision, un grand serpent aux ailes arc-en-ciel la prévenait qu'un mal terrible émergeait dans l'est, issu d'un feu écarlate qui montait des entrailles même de Khyber. Tira rallia les forces du Thrane et défit la sombre créature qui était venue adorer la flamme écarlate et libérer le mal piégé à l'intérieur. Avec sa grande épée Kloinjer, dont le pommeau était taillé dans un dracolithe d'Éberron, Tira fit face au démon au moment précis où le serpent ailé de sa vision apparaissait et plongeait tête baissée dans le brasier ; elle vit le démon et le serpent s'affronter dans les flammes. Le combat sembla durer une éternité ; puis sous les yeux horrifiés de Tira, le démon commença à prendre le dessus et porta même un coup terrible au serpent. Ce dernier, puisant dans ses dernières réserves, s'enroula autour du démon et lui enfonça ses crochets dans la gorge. Au même instant, il adressa une supplique mentale à Tira, et le paladin n'hésita pas : elle bondit dans les flammes, et plongea Kloinjer à travers les anneaux du serpent jusqu'au cœur du démon.

Alors, dit la légende, une immense explosion secoua tout le royaume du Galifar. L'embrasement écarlate s'adoucit pour devenir une flamme d'un blanc argenté. Tira demeura à tout jamais à l'intérieur, incluse désormais dans la présence divine qui s'était substituée à la conflagration démoniaque. Elle devint la Voix de la Flamme d'Argent ; ainsi naquit une nouvelle religion. Fort-de-Flamme, un simple château de pierre, fut érigé autour de la colonne de flamme argentée. Tout au fond du gouffre, là où la flamme jaillit du sol, on dit que l'épée Kloinjer reste enfoncée jusqu'à la garde, liant à tout jamais le démon, le serpent et la paladine.

Avec le temps, le château se transforma en cathédrale et une cité se développa tout autour. En 400 C.R., l'Église de la Flamme d'Argent était devenue la religion dominante du Thrane. L'Ost souverain, ouvert à la plupart des expressions religieuses, vit dans la Flamme d'Argent une autre manifestation du panthéon divin sur Éberron. La Flamme d'Argent, à son tour, accepta l'Ost souverain mais montra beaucoup moins d'indulgence à l'égard des religions qui n'acceptaient pas sa lumière purificatrice.

Au fil des siècles, les rois et les reines du Galifar, ainsi que leurs fils et leurs filles placés à la tête du royaume du Thrane, entretirent une relation houleuse avec le culte de la Flamme d'Argent. Voyant la population se convertir en masses, la famille royale fut bien obligée de prendre l'Église de la Flamme d'Argent en considération. Elle espéra d'abord la contenir dans les frontières du Thrane, mais ses fidèles étaient zélés et des missionnaires se répandirent bientôt à travers tout le Khorvaire, propageant la parole de la Flamme d'Argent. Parmi les descendants de Galifar placés à la tête du Thrane, plus d'un se convertit à la foi nouvelle. Un épisode particulièrement funeste eut lieu en 558 C.R., quand la reine Joliana monta sur le trône après avoir été régente du Thrane. C'était une fervente adepte de la Flamme d'Argent, et elle décréta que, sous son autorité, sa religion deviendrait la foi officielle de l'ensemble du Galifar. De sanglants affrontements conduisirent le pays au bord de la guerre civile ; et puis, Joliana décéda subitement dans des circonstances mystérieuses avant la fin de sa deuxième année de règne.

Quand Jarot mourut et que les descendants abandonnèrent la tradition pour déclencher la Dernière Guerre, Thalin du Thrane vit là une nouvelle opportunité de propager la Flamme d'Argent dans tout le royaume. Alors que les autres descendants avaient des raisons plus personnelles ou plus philosophiques pour refuser d'honorer la tradition successorale, Thalin pensait avoir un droit divin à la couronne. Cette tendance du Thrane à se placer au-dessus du reste du royaume aboutit à quelques-unes des batailles les plus meurtrières de la Dernière Guerre.

En 914 C.R., après la mort du roi Thalin, le peuple du Thrane rejeta les prétentions de son héritier au trône et se tourna vers l'Église de la Flamme d'Argent pour le diriger. Le Thrane devint une théocratie. La Gardienne de la Flamme, chef de l'Église de la Flamme d'Argent, prit le pouvoir temporel en plus du pouvoir spirituel. Cette tournure inattendue engendra des tensions qui dépassent largement les frontières de la nation, car les dirigeants des pays voisins trouvent cette alliance de la religion et de la couronne contre-nature, et potentiellement dangereuse pour leurs propres ambitions.

Jaëla Daran est l'actuelle Gardienne de la Flamme. Elle assume ce poste depuis l'âge de six ans ; c'est la Flamme d'Argent qui l'a désignée pour succéder à la précédente Gardienne. Aujourd'hui âgée de onze ans, elle a participé aux négociations de paix et, en dépit de son jeune âge, guide le pays d'une main ferme et bienveillante. Il n'est pas inhabituel qu'une personne aussi jeune soit choisie comme

Gardienne, mais c'est la première fois que cela se produit depuis que le Thrane est une théocratie.

La guerre reste une préoccupation fondamentale pour la nation du Thrane. Pour les conseillers de Jaëla et les autres dirigeants de la théocratie, la paix actuelle représente l'occasion de prendre des forces en prévision de futurs conflits. Tant que toutes les nations n'auront pas accepté la Flamme d'Argent, il y aura toujours des ennemis aux frontières pour guetter leur moindre faiblesse, leur moindre hésitation. Jaëla considère la guerre comme un exercice futile, sauf lorsqu'elle a pour but l'éradication du mal. La Flamme d'Argent n'appelle pas à la guerre ; au contraire, Jaëla est persuadée que la Flamme se désole de ce conflit qui dresse le frère contre le frère. Mais son emprise sur la théocratie n'est pas aussi totale que d'aucuns voudraient le croire, et elle a dû apprendre à mener sa barque avec prudence et réflexion. Aussi longtemps que les autorités spirituelles et séculières du Thrane veulent la guerre, Jaëla peut tout au plus espérer la retarder d'un jour, d'une semaine ou d'une année de plus.

COMMERCE ET INDUSTRIE

Le Thrane s'efforce de développer depuis le début de la Dernière Guerre une économie fermée qui lui permette de fonctionner en autarcie, sans dépendre en rien du commerce extérieur. Cela n'a pas été un franc succès ; le pays continue à faire appel aux services des maisons à dracogramme ainsi qu'à commercer avec ses voisins.

Le Thrane exporte de la laine et des textiles, quelques fruits, du bétail et les produits de son artisanat raffiné. Mais son exportation la plus en vue est sans conteste celle des missionnaires de la Flamme d'Argent, qui travaillent d'arrache-pied à la diffusion de leur foi dans les Cinq Nations et au-delà. La plupart prêchent une version tolérante de leur religion, mais certains missionnaires fanatiques ne font guère de différence entre le mal à l'état pur et les religions qui n'embrassent pas le dogme de la Flamme d'Argent.

VIE ET SOCIÉTÉ

Les habitants du Thrane sont des fermiers, des prêtres, des adeptes et une classe moyenne de citadins. La plupart des centres métropolitains sont regroupés dans la région est de la nation, le long des voies d'eau qui se jettent dans le pertuis des héritiers. Le centre et l'ouest du pays comptent principalement des plaines, des forêts et des champs à flanc de collines.

La religion, et avant tout celle de l'Église de la Flamme d'Argent, domine la vie du Thrane. Dans beaucoup de villes, les adeptes convaincus de la Flamme d'Argent sont plus nombreux que le reste de la population ; en certains endroits, comme à Fort-de-Flamme, ils constituent une majorité encore plus écrasante. Dans les petits villages et les hameaux, près d'un habitant sur deux est pratiquant.

L'Église de la Flamme d'Argent présente un double visage en ce qui concerne la doctrine et les pratiques : une façade dominante, plus ou moins tolérante, incarnée par la Gardienne de la Flamme, ses évêques et ses prêtres ; et une minorité modeste mais influente, qui obéit dévotement à la Voix de la Flamme d'Argent et prend chacune de ses déclarations au pied de la lettre. C'est ainsi que l'Église a pu, d'une part, devenir l'un des piliers des vertus loyales bonnes dans le monde, et d'autre part, donner naissance à l'Inquisition, aux croisades et à certaines des pires atrocités jamais commises au nom d'une divinité loyale bonne.



L'Église de la Flamme d'Argent influence tous les aspects de la vie quotidienne au Thrane. Le comportement de la nation et de ses habitants est régi par les rituels, les cérémonies et le code de conduite directement inspirés par la Voix de la Flamme d'Argent. Même les étrangers ou les rares habitants du Thrane qui ne souscrivent pas aux préceptes de la foi ne peuvent y échapper. Prêtres et fidèles se réunissent trois fois par jour pour la messe de la Flamme d'Argent, et chaque semaine débute par le jour du Feu purificateur — une journée entièrement fériée qui se déroule en prière, jeûne et récitation en draconien des Neuf Miracles de la Flamme d'Argent. Au cours de ces rituels et autres cérémonies, les activités qui ne sont pas essentielles à la bonne marche de la nation s'arrêtent dans tout le pays, afin que chacun puisse méditer la puissance et la gloire de la Flamme d'Argent.

Les villes du Thrane ont vu proliférer les arts et monuments architecturaux à la gloire de la Flamme d'Argent. Entre 325 C.R. et 700 C.R., le style « enflammé » se développa et se perfectionna. La Flamme d'Argent et Tira Miron étaient alors les premières sources d'inspiration des peintres et des sculpteurs, comme le devinrent par la suite les Gardiennes de la Flamme les plus célèbres. Les architectes, de leur côté, exploitèrent la lumière et la hauteur pour symboliser la dévotion de la nation pour la Flamme d'Argent. Sous leur impulsion, les centres urbains du Thrane prirent une coloration nettement religieuse sans équivalent aucun en Khorvaire ; un style, une ambiance qui rappellent constamment à la population quelle est la religion officielle du pays.

Les rares incroyants, ou les personnes qui embrassent une autre foi que celle de la Flamme d'Argent (l'Ost souverain compte tout de même quelques adorateurs dans le pays), rencontrent de nombreux obstacles sur le chemin de la prospérité et du bonheur. Sans être ouvertement persécutés ou ostracisés, ils se heurtent plus souvent qu'à leur tour à des portes closes, à des barricades impromptues ou à des plafonds bas.

Prêtres et fidèles de la Flamme d'Argent placent habituellement leur religion au-dessus de toute autre, mais n'éprouvent pas nécessairement le besoin d'attaquer ou de tourner en ridicule les autres croyances. Seuls les cultes et les créatures véritablement maléfiques, généralement associés à d'anciens démons bannis depuis longtemps par des forces qui découlent de la Flamme d'Argent, encourent leurs foudres. Peut-être favorisent-ils leur foi et leurs coreligionnaires, mais pas d'une manière consciente et délibérée. Les Enflammés les plus fervent, en revanche, s'en prennent ouvertement et sans ménagement à toute philosophie, toute prise de position contraire au rayonnement de la Flamme d'Argent. Ils sont heureusement peu nombreux.

GOUVERNEMENT ET POLITIQUE

Au Thrane, la famille royale et l'autorité séculaire de la couronne ont été remplacées par un gouvernement théocratique issu de l'Église de la Flamme d'Argent. La Gardienne de la Flamme, une fillette de onze ans du nom de Jaëla Daran (LB, humain (f), prêtre 3 Flamme d'Argent, prêtre 18 dans l'enceinte de Fort-de-Flamme), tient à la fois les rênes du pouvoir spirituel et celles du pouvoir temporel. Le conseil des cardinaux l'aide à superviser le fonctionnement du gouvernement et de l'Église. Au sommet des hiérarchies religieuses et séculaires se trouvent les cardinaux, qui rendent compte directement à la Gardienne de la Flamme. Des archevêques font office de maires et de gouverneurs à travers le royaume, tandis que les évêques et les grands prêtres dirigent les cathédrales et les églises au Thrane et au-delà. Pour plus d'informations concernant Jaëla et l'Église, cf. page 230.

Les familles nobles qui prêtaient autrefois serment d'allégeance à la couronne et lui fournissaient impôts et troupes servent aujourd'hui la théocratie. Celles qui observent strictement les préceptes de la Flamme d'Argent se sont élevées dans l'ordre séculier, tandis que les autres ont vu leur influence et leur crédit s'amenuiser au fil des ans.

La famille royale demeure en place, mais n'offre plus qu'une figure emblématique. L'héritière actuelle de la couronne, Diani ir'Wynarn (NB, humain (f), noble 4) apparaît au côté de la Gardienne pour dispenser ses sourires lors des cérémonies et autres occasions, mais en secret, elle brûle de voir sa famille retrouver son prestige et son pouvoir — et elle a entrepris de nouer des contacts discrets avec des puissances étrangères pour l'aider à y parvenir.

Toutes les maisons à dracogramme sont présentes au Thrane, mais aucune n'y a installé son quartier général en raison des restrictions imposées par la loi théocratique. Malgré tout, tant qu'elles y feront des bénéfices, les maisons continueront à jouer un rôle dans la société thranienne.

ORGANISATIONS INFLUENTES

L'Église de la Flamme d'Argent est toute-puissante au Thrane. Mais si le pouvoir a l'air de reposer entre les mains de la Gardienne de la Flamme, en réalité, c'est le conseil des

La Voix de la Flamme d'Argent

La Voix de la Flamme d'Argent chuchote depuis les profondeurs du brasier éternel au cœur de la cathédrale de la Flamme d'Argent à Fort-de-Flamme. On raconte que ce serait la voix de Tira Miron. Elle s'exprime habituellement à travers la Gardienne de la Flamme. D'autres fidèles ont parfois le privilège de l'entendre, et beaucoup de pèlerins se rendent à la cathédrale dans l'espoir d'assister à un pareil miracle. Toutefois, certains théologiens étrangers à l'Église estiment que la Voix n'est pas celle de Tira Miron, du moins pas uniquement ; ils affirment que, dans certaines circonstances rares, l'entité démoniaque qui brûle en compagnie de Tira et du serpent aux ailes couleur d'arc-en-ciel pourrait s'exprimer à travers la flamme. Alors, prétendent-ils, le démon abuserait les fidèles et les pousserait à commettre des actes terribles en leur faisant croire que ce sont de bonnes actions. Certaines croisades et autres inquisitions lancées au nom de la Flamme d'Argent pourraient s'expliquer de cette manière.

Il va sans dire que l'Église réfute catégoriquement cette théorie inqualifiable.

cardinaux qui tire les ficelles, parfois même contre le désir et les instructions de la Gardienne.

Le conseil des cardinaux. Ce groupe de hauts dirigeants cléricaux gère à la fois les affaires de l'Église et celles du gouvernement. En théorie, ils obéissent à la Gardienne de la Flamme ; en pratique, ils agissent librement et ne s'adressent à la Gardienne que dans les questions devant être portées à l'attention divine ou nécessitant l'intervention de la Voix de la Flamme. Les cardinaux s'estiment les mieux placés pour diriger l'Église et le gouvernement ; ils abandonnent à la Gardienne la responsabilité du bien-être moral de la nation. Cet arrangement a parfois soulevé certaines tensions, mais la Gardienne actuelle semble davantage soucieuse des affaires divines et spirituelles que des tracas de l'administration séculaire. Cela ne signifie pas que tous les membres du Conseil soient corrompus et ne songent qu'à leur intérêt personnel, mais c'est le cas de beaucoup, et notamment celui du haut cardinal Krozen (LM, humain (m), prêtre 12 Flamme d'Argent), qui considère le Thrane comme son royaume.

Les Chevaliers du Thrane. Les Chevaliers de la Couronne, aussi appelés Chevaliers du Thrane, jurèrent de défendre la couronne et le pays lors de la fondation de l'ordre à l'époque du régent Thrane, fils du roi Galifar Ier. Pendant des siècles, l'ordre servit fidèlement les régents du Thrane. Quand l'Église de la Flamme d'Argent refusa de reconnaître l'autorité de la couronne et transforma le pays en théocratie, les Chevaliers du Thrane se préparèrent à combattre au nom de la couronne. Mais l'héritier du trône, voyant que le Thrane ne survivrait pas à un conflit intérieur au beau milieu de la Dernière Guerre, désamorça la situation en s'inclinant devant la Gardienne de la Flamme. Aujourd'hui, les Chevaliers du Thrane continuent à servir la nation. Officiellement, ils dépendent de la reine Diani, mais en pratique, ils tiennent leurs ordres du conseil des cardinaux. Le capitaine Otherro (LB, humain (m), paladin 8 Flamme d'Argent) est à leur tête. Son cœur penche pour Diani, mais son âme immortelle appartient à la Flamme d'Argent et il espère ne jamais se retrouver en situation de devoir choisir entre les deux.

RELIGION

L'Église de la Flamme d'Argent est omniprésente dans tout le pays. L'Ost souverain est faiblement représenté, surtout Dol Arrah et Dol Dorn.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

La totalité des centres urbains du Thrane sont regroupés dans la partie est du pays, le long des voies d'eau qui s'écoulent jusqu'au pertuis des héritiers.

Fort-de-Flamme (métropole, 150 000 habitants). Le développement de Fort-de-Flamme accompagna celui de l'Église de la Flamme d'Argent. Bâtie autour d'une impressionnante cathédrale, la cité est un pur modèle d'architecture enflammée. Capitale séculière autant que religieuse, c'est naturellement un lieu de pouvoir et d'influence.

SITES IMPORTANTS

Les sites du Thrane comprennent un grand nombre de lieux sacrés, monuments guerriers et autres sites historiques.

La Chambre de la Flamme. Située dans les entrailles de la cathédrale de Fort-de-Flamme, c'est l'endroit où brille à jamais la sainte lumière de la Flamme d'Argent, et où la Gardienne de la Flamme vient s'entretenir avec sa Voix. Les pèlerins s'y rendent pour prier, rendre hommage et espérer un miracle.

Shadukar. Les ruines de l'ancienne cité de Shadukar, ainsi que le bois Brûlé qui les entoure, témoignent de l'une des plus terribles défaites essuyées par le Thrane au cours de la Dernière Guerre. Plus de sept mille thraniens y laissèrent la vie quand la cité fut prise et incendiée par les armées combinées du Karrnath et du Cyre.

PARTIR À L'AVENTURE AU THRANE

Les contradictions de la théocratie de Thrane, sans doute la plus répressive et la moins accueillante des Cinq Nations, risquent de s'avérer particulièrement frustrantes pour des aventuriers. Le pays aime à se décrire comme le bastion des idéaux loyaux bons (ce qu'il est), mais il est tout aussi corrompu que n'importe quelle nation séculaire. Le Thranien moyen est croyant, fier de sa foi et de son pays, mais ce n'est pas un fanatique. À moins de se montrer ouvertement malfaisants, les étrangers s'y attirent peu de difficultés. Néanmoins, les lois d'inspiration religieuse du Thrane sont souvent plus strictes que le Code du Galifar, et les sanctions plus brutales. La magie profane demeure peu courante dans le pays, mais la magie divine compense largement cette lacune.

IDÉES D'AVENTURES

- La Gardienne de la Flamme recherche des aventuriers pour accomplir une mission que lui a inspirée la Voix de la Flamme d'Argent ; seulement, elle ne tient pas à en informer le conseil des cardinaux ni les Chevaliers du Thrane.
- Un envoyé gobelin du Dargûn est arrivé au Thrane afin de négocier de nouveaux traités, mais le conseil des cardinaux l'a mis au secret et refuse de traiter avec lui. La reine Diani voudrait le faire libérer discrètement avant que la situation n'entraîne une reprise des hostilités ; et elle compte pour cela sur les aventuriers.
- Une prêtresse de la Flamme d'Argent cherche des aventuriers pour l'escorter jusqu'aux ruines de Shadukar, où elle compte accomplir un rituel afin d'aider les morts à trouver le repos — la région avoisinante, en effet, serait hantée par des morts-vivants.



Le Valénar

Capitale : Taër Valaëstas
Population : 70 000 (elfes 43%, humains 28%, demi-elfes 15%, halfelins 5%, hobgobelins 5%, autres 4%)
Exportations : chevaux, mercenaires
Langues : elfique, commun

Dix mille ans auparavant, les elfes de l'Aërénal fondèrent une colonie sur la côte sud du Khorvaire. À l'origine, l'empereur hobgobelin fut heureux de disposer d'un centre de commerce avec les elfes, mais au cours du siècle suivant leurs relations se détériorèrent et aboutirent à la guerre ; les elfes, submergés par le nombre des gobelinoïdes, furent repoussés en Aërénal. Le conflit entre les empires se poursuivit pendant quelques siècles de manière sporadique. Finalement, hobgobelins et elfes convinrent de respecter les frontières actuelles — les elfes conservaient la main mise sur leur île, et les hobgobelins continuaient à dominer le continent.

Plusieurs millénaires s'écoulèrent, et l'empire hobgobelin de Dhakân s'écroula en poussière. Sous le règne du roi Jarot du Galifar, la région contestée autrefois par les hobgobelins et les elfes était devenue une partie du royaume du Cyre. Sa population était clairsemée, composée de quelques villages humains, d'une ou deux tribus nomades halfelines et d'une poignée de clans hobgobelins tapis dans l'ombre. Quand la Dernière Guerre éclata, le Cyre se retrouva attaqué de tous côtés et chercha rapidement des alliés. Si la Cour d'Outre-Mort d'Aërénal ne tenait pas à retourner au Khorvaire, les Cyréens réussirent à convaincre les Valaës Tairn ; ces elfes militants qui attendaient depuis longtemps une occasion d'éprouver leur valeur dans une bataille épique furent trop heureux de se jeter dans la mêlée.

Pendant des décennies les elfes combattirent au côté du Cyre, affrontant les bandes guerrières de Talante, les mercenaires hobgobelins et les armées de Brélande et du Karrnath. Ils se battirent pour l'amour de la bataille et de l'or, et non par loyauté envers le Cyre. Puis, en 956 C.R., la situation prit une tournure qui surprit autant les Cyréens que le reste des Cinq Nations. Le chef de guerre Shaëras Vadallia proclama que son peuple était lié au pays depuis une époque antérieure à la venue des premiers hommes au Khorvaire, et que le sang répandu par ses soldats avait restauré ses liens ; c'est pourquoi il se déclarait haut roi de la nouvelle nation du Valénar. Depuis, ses guerriers n'ont eu de cesse de renforcer leur position et d'agrandir leurs frontières.

Les elfes du Valénar ne s'intéressent pas à la paix, mais ils participèrent tout de même aux négociations de Fort-Trône pour prendre la mesure de leurs ennemis et se faire accepter au sein des cours humaines. Aujourd'hui, leurs bandes continuent à se heurter aux forces karrnathiennes et pillent régulièrement les plaines de Talante et le Q'barra. La Dernière Guerre étant désormais finie, il reste à voir si le traité de Fort-Trône peut mettre un terme à cette agression elfe.

Commerce et industrie

Les elfes valénars font preuve d'un talent hors du commun pour l'art de la guerre et l'élevage de chevaux. Leurs montures, qui descendent en droite ligne des chevaux de guerre de l'ancien Xen'drik, n'ont pas d'égales parmi les autres chevaux du Khorvaire. Leurs armuriers fabriquent des arcs de maîtres et d'excellentes armes en massite. Pour le reste, le Valénar exporte principalement les services de ses mercenaires, négociés par l'entremise de la maison Dénéith. Peu de gens font confiance aux elfes du Valénar ou osent les recruter en grand nombre, mais ils forment la meilleure cavalerie du Khorvaire et on les engage souvent en petites unités pour des missions précises.

Vie et société

Les elfes du Valénar vénèrent la mémoire de leurs ancêtres guerriers, les tueurs géants de l'ancien Xen'drik. Mais alors que les elfes d'Aërénal honorent leurs ancêtres par la dévotion et la prière, les Valaës Tairn considèrent que l'imitation est la plus sincère des flatteries ; les hauts faits héroïques et la gloire au combat sont leurs deux objectifs principaux, et leur société tout entière s'organise autour d'eux. L'unité sociale de base des elfes est le clan guerrier, un groupe de deux cents à cinq cents individus qui se décompose en unités tactiques plus modestes appelées bandes guerrières, regroupant huit à douze personnes. Quand il n'est pas assigné à la garde d'un site, un clan guerrier est perpétuellement en mouvement. Les elfes valénars sont toujours en train de chercher à étendre leur territoire, mais ils s'intéressent davantage à la bataille qu'aux terres. Le Q'barra et le Karrnath restent les cibles privilégiées de leurs raids, et le Karrnath a construit des forts dans les plaines de Talante pour les stopper avant qu'ils n'atteignent ses frontières.

Un membre des Valaës Tairn place ses chevaux et son ancêtre tutélaire au-dessus de tout. Déterminé à sa naissance par les prêtres, l'esprit de son ancêtre tutélaire veille sur le guerrier, qui doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour l'imiter et l'honorer. Mâles et femelles sont sur un pied d'égalité chez les elfes du Valénar, et les deux sexes chevauchent côte à côte au combat. Les elfes valénars ont le goût des arts, de la musique et de la danse, mais la guerre y tient toujours une place centrale. Leurs œuvres d'art sont leurs armes splendides et leurs armures délicates, et leurs chants racontent surtout les faits d'armes des guerriers elfes du Xen'drik.

Il reste des humains qui vivent au Valénar. Autrefois citoyens du Cyre, ces fermiers n'ont fait que changer de suzerains. Les elfes ne pratiquent pas l'agriculture, et les humains les nourrissent en échange de leur protection ; la vie continue ainsi dans les villages, comme dans n'importe quelle communauté paysanne.

Gouvernement et politique

Les Valaës Tairn forment une ligue de clans guerriers indépendants, et non une légion organisée. Tous les elfes du Valénar doivent fidélité au haut roi. On dénombre cinquante-cinq clans guerriers au Valénar. Une vingtaine d'entre eux — l'ost du Valénar — sont placés à tout moment sous le commandement direct du haut roi ; dix se consacrent au maintient de l'ordre à travers le pays, tandis que les autres s'engagent dans différentes actions militaires au nom de la couronne. Le service d'un clan guerrier au sein de l'ost du Valénar dure dix ans, après quoi un autre clan le remplace.

Le reste des clans guerriers est libre de mener à sa convenance opérations militaires et autres raids, même s'il peut être appelé à tout moment par le haut roi en cas de besoin. Beaucoup de jeunes elfes quittent le Valénar pour une décennie ou plus à la recherche d'aventure et de gloire.

Un guerrier qui rend service au haut roi peut être récompensé par un titre et des terres. Toutefois, les elfes préfèrent se déplacer sans arrêt et peu de seigneurs se font construire un manoir ou un château.

Organisations influentes

La souplesse structurelle du Valénar ne favorise guère l'émergence de puissants pôles de pouvoir. Chaque clan guerrier constitue une force avec laquelle il faut compter, mais la plupart se préoccupent davantage de se couvrir de gloire au

combat que d'intrigues politiques. Les maisons à dracogramme opèrent à Taër Valaëstas, mais seule la maison Lyrandar possède une influence notable dans le royaume. La maison Vadalis en a été bannie pour vol de chevaux, et les maisons Thuranni et Phiarlane n'y sont pas les bienvenues.

Maison Lyrandar. Les demi-elfes de la maison Lyrandar ont reçu en octroi des parcelles non négligeables de terres au Valénar, en contrepartie de leurs services de faiseurs de pluie et de leur assistance générale dans le domaine agricole. La maison participe également à de nombreuses tâches administratives à Taër Valaëstas. Il ne fait aucun doute que, tout en maintenant une position de neutralité, les demi-elfes ont acquis une grande influence au Valénar.

Les gardiens du passé. Les gardiens du passé forment le clergé des elfes du Valénar. Ils honorent et perpétuent le souvenir des grands héros elfes du Xen'drik. Les membres de leur ordre voyagent avec les clans guerriers pour veiller à ce que les guerriers fassent honneur à leurs ancêtres. Leur pouvoir est immense ; s'ils devaient se retourner un jour contre le haut roi, il est certain que de nombreux elfes les suivraient.

RELIGION

Les elfes du Valénar partagent les mêmes croyances que ceux d'Aërénal, mais sous un angle légèrement différent. Ainsi, ils respectent les patriciens de la Cour d'Outre-Mort mais témoignent plus de vénération à l'égard des héros elfes du Xen'drik. Chaque guerrier a un patron ancestral dont il s'inspire et qu'il s'efforce de faire revivre à travers ses propres exploits.

Les chefs spirituels des Valaës Tairn, les gardiens du passé, comprennent aussi bien des prêtres de la Cour d'Outre-Mort que des bardes. Les chefs de guerre se forment aux traditions des bardes afin de mieux inspirer leurs troupes par le récit des exploits de leurs ancêtres.

PRINCIPALES AGGLOMÉRATIONS

La plupart des communautés du Valénar sont des villages de fermiers ou de simples hameaux, habités par des humains et des demi-elfes. Aux frontières du royaume, six forteresses de la taille d'une petite ville servent d'étapes-relais aux clans guerriers itinérants.

Taër Valaëstas (cité, 19 060 habitants). Les Valaës Tairn ont peu de goût pour les grandes cités. Mais un royaume a besoin d'un trône, et le haut roi Vadallia (N, elfe (m), barde 3/guerrier 10) siège à Taër Valaëstas. Située au centre du pays, la cité est manifestement bâtie pour la guerre ; ses tours et ses murailles en pierres de taille et en massite sont à l'épreuve du feu et de la magie. En plus du palais royal, de comptoirs pour la plupart des maisons à dracogramme et d'un marché où les étrangers viennent déballer leurs marchandises, Taër Valaëstas contient le temple principal des gardiens du passé ainsi qu'une vaste arène utilisée pour l'entraînement, les courses et autres exhibitions équestres.

SITES IMPORTANTS

En plus des cités cyréennes tombées au cours de la Dernière Guerre, le Valénar contient des ruines hobgobelines et elfes qui remontent à l'empire de Dhakân.

Taër Sadaën. Cette forteresse, érigée à l'Âge des Monstres, fut le site d'une ultime bataille effroyable entre elfes et hobgobelins. Ses ruines n'ont jamais été retrouvées : une puissante malédiction elfe les a expulsées hors du temps. Mais un jour, quand les étoiles et l'anneau de Sibérys seront en conjonction, Taër Sadaën réapparaîtra et la bataille reprendra de plus belle.

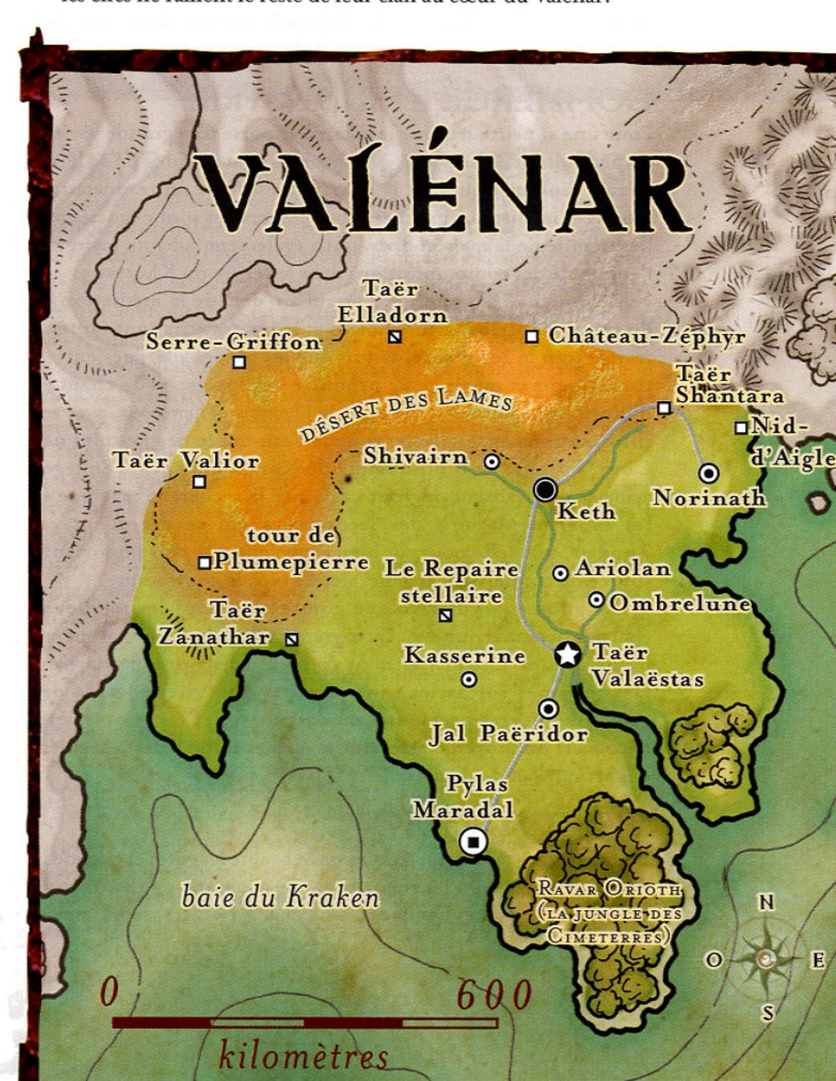
PARTIR À L'AVENTURE AU VALÉNAR

Le Valénar propose un environnement diversifié, avec des forêts, des steppes accidentées, des plaines fertiles et un désert aride. L'essentiel, quand on voyage à travers le pays, c'est de ne pas représenter un défi pour les Valaës Tairn. La nation est perpétuellement sur le pied de guerre, et les jeunes guerriers n'attendent qu'une occasion pour faire la preuve de leur valeur. Les bandes guerrières ne s'en prendront pas à des caravanes de marchands, mais un groupe de soldats ou d'aventuriers en armes constitue un adversaire parfaitement légitime, surtout si ses membres ont un comportement arrogant ou provocant.

La maison Orienne gère les routes commerciales entre Taër Valaëstas, Pylas Maradal et les deux plus grandes forteresses du royaume. La maison Lyrandar utilise les plaines de Talante comme terrain d'expérimentation pour ses aéronefs, et le Valénar lui sert de plaque tournante pour son trafic aérien.

IDÉES D'AVENTURES

- Il existe au Valénar de nombreux ranches où l'on élève des chevaux elfes. Ces montures exceptionnelles valent une fortune, et un légataire plein d'ambition de la maison Vadalis projette de piller un ranch afin de ramener tout un troupeau de l'autre côté de la frontière.
- Une bande de guerre du Valénar pille une caravane qui traversait les plaines de Talante ; parmi les captifs emmenés par les elfes se trouve le fils d'un noble karrnathien. Les aventuriers sont engagés pour traquer la bande et délivrer le jeune héritier avant que les elfes ne rallient le reste de leur clan au cœur du Valénar.



Le Zilargo

Capitale : Portrolane
Population : 250 000 (gnomes 60%, humains 16%, nains 11%, kobolds 7%, autres races 6%)
Exportations : préparations alchimiques, éducation, divertissements, cartes, pierres précieuses, bateaux
Langues : gnome, commun, nain, draconien

Les gnomes du Khorvaire vivent dans la région qu'on appelle le Zilargo depuis des milliers d'années. Coincés entre les pics Hurlants et les monts Brise-Lames, ils ont réussi à prospérer en dépit des incursions et des conflits avec les gobelinoïdes, les kobolds et les humains. Ils ont su conserver leur indépendance, en remportant avec des mots des batailles que leurs épées n'auraient pas pu gagner. Quand Galifar eut fondé son royaume, il finit par tourner ses regards en direction du Zilargo. Les gnomes rencontrèrent son armée dans la vallée au nord de Dragonnier et capitulèrent aussitôt. Au cours des négociations, ils obtinrent de devenir une province indépendante du royaume. Galifar repartit vainqueur ; quant aux gnomes, ils avaient assuré leur place au sein de son royaume — tout cela sans une seule goutte de sang répandue. En se fiant à la sagesse et à la ruse, ainsi qu'à certains objets à élémentaires asservis et à des illusions, les gnomes peuvent se révéler étonnamment dangereux.

Dans la Dernière Guerre, le Zilargo demeura observateur neutre pendant toute une partie du conflit avant de s'aligner sur la Brélande en 962 C.R.. Ensuite, les gnomes fournirent des armes à élémentaires asservis et des renseignements à la Brélande tout en évitant le gros des combats. En conséquence, le Zilargo émergea plus fort que jamais de la Dernière Guerre, et par-dessus le marché, la Brélande est en dette avec les gnomes pour tous les services qu'ils lui ont rendus.

Commerce et industrie

Pour une si petite nation, le Zilargo exporte une grande variété de produits et de services. Les gnomes sont réputés pour leurs talents diplomatiques, et la demande est forte en traducteurs, avocats et médiateurs gnomes. Tous ces services sont négociés par l'entremise de la maison Sivis, qui a également la haute main sur l'ensemble des communications dans le centre du Khorvaire.

L'éloquence des gnomes s'étend au-delà de la médiation et du travail de scribe. Leurs poètes et leurs orateurs sont vantés à travers tout le Khorvaire, tandis que les bardes zilargues entretissent mots et magie pour produire des spectacles de chant et d'illusion éblouissants. De plus, la *Chronique de Korranberg*, avec ses informations et ses récits, touche l'ensemble des peuples des Cinq Nations. La bibliothèque de Korranberg et ses collèges associés ne rivalisent pas tout à fait avec la recherche magique et les expérimentations des façonneurs qui se déroulent en Aundair, mais elle pourrait bien représenter la plus importante source de connaissances générales de tout le continent.

Les gnomes de Portrolane comptent parmi les meilleurs charpentiers maritimes et cartographes du Khorvaire, et même les princes de Lhazâr viennent s'y faire construire des navires. Des fortunes colossales sont extraites quotidiennement des mines de pierres précieuses de Zalanberg, et les gnomes ont découvert un moyen d'asservir des élémentaires à des véhicules, des armures et des armes.

Vie et société

L'architecture du Zilargo éclaire de sa beauté les villes et cités de la nation gnome, dont les rues vibrent de couleurs, de chants et de bonne humeur. Les habitants, amicaux, serviables, se montrent particulièrement ouverts à l'égard des étrangers ; le vol et autres crimes violents restent rares au sein de la population.

Convenons toutefois que si le gnome moyen se montre volontiers disposé à converser avec un inconnu, c'est plus souvent par soif de découverte que par sympathie envers les étrangers. Pour un gnome, toute information, aussi triviale qu'elle puisse sembler, peut s'avérer précieuse un beau jour.

La société zilargue fonctionne grâce à un réseau complexe de faveurs, de secrets et de dettes. Pendant plus de huit siècles, un ordre invisible d'espions et d'assassins l'a surveillée dans l'ombre, accumulant sur ses activités internes des informations qu'il exploitait ensuite pour éliminer les menaces. Chaque citoyen du Zilargo est conscient que n'importe qui peut appartenir à cet ordre secret. Les gnomes se montrent le plus souvent bon vivants et enjoués, mais il existe toujours un risque que leur visage amical dissimule des activités plus clandestines.

Gouvernement et politique

Le Zilargo est dirigé par un triumvirat. Ce conseil, composé d'un représentant des trois grandes villes du pays — Korranberg, Portrolane et Zalanberg, était chargé à l'origine de superviser le comportement des étudiants et des clients de la bibliothèque de Korranberg. Mais ses pouvoirs et ses attributions se sont étendus progressivement, jusqu'à englober toute la nation. Chacune des trois cités possède son propre Conseil des neuf, neuf gnomes issus des familles les plus riches qui dirige les affaires locales. En théorie, leurs représentants au triumvirat sont démocratiquement élus au sein de ces conseils ; mais en pratique, le processus est tout sauf démocratique et c'est une guerre souterraine d'intrigue et de chantage qui détermine la répartition du pouvoir au sein de chaque conseil.

La Tutelle, cet ordre secret qui protège la société zilargue, prend directement ses ordres auprès du triumvirat. Il possède dans chaque ville un coordinateur qui travaille main dans la main avec le conseil local. Peu de gens savent que, grâce à la Tutelle, le triumvirat dispose d'une masse d'informations politiques, militaires et économiques qui rivalise avec celle de la bibliothèque.

Organisations influentes

Voici les principaux groupes de pouvoir du Zilargo.

La maison Kundarak. La maison Kundarak est bien implantée au Zilargo, avec des comptoirs importants dans chaque grande ville.

La maison Sivis. C'est ici, au Zilargo, que naquit la maison de l'Écriture, et elle a toujours son siège à Korranberg. De même que la maison Dénéith recrute des mercenaires dans de nombreux pays, la maison Sivis réunit des traducteurs, médiateurs et autres prestataires de services gnomes issus de tous les horizons. La maison Sivis attache une grande importance à la neutralité de ses agents et se défend d'avoir le moindre lien avec le triumvirat, la bibliothèque ou n'importe quelle autre autorité nationale — mais d'aucuns voient en elle le véritable pouvoir derrière le trône.

L'Aurum. Un certain nombre de membres des trois Conseils des neuf appartiennent secrètement à l'Aurum. Ils jouent un jeu dangereux, car la Tutelle essaie de se montrer vigilant face à ce type de corruption.

La bibliothèque de Korranberg. À l'instar des maisons à dracogramme, la bibliothèque de Korranberg fonctionne pratiquement comme une puissance indépendante. Vous trouverez plus d'informations à son sujet page 228.

La *Chronique de Korranberg*. Cette gazette apparue au Zilargo se fit connaître dans l'ensemble des Cinq Nations au cours de la Dernière Guerre. Réputée pour sa crédibilité et son

objectivité, elle est aujourd'hui distribuée largement grâce à un accord avec la maison Orienne, et un lectorat varié se jette trois fois par semaine sur sa dernière édition.

La Tutelle. Cet organisme secret assure le maintien de l'ordre au sein du Zilargo. En dépit de sa connotation sinistre, il agit en règle générale dans l'intérêt des citoyens.

Religion

Les habitants du Zilargo se montrent extrêmement larges d'esprit en ce qui concerne la religion. La plupart des gnomes en essaient plusieurs avant d'arrêter leur choix sur une divinité tutélaire. Certains d'ailleurs ne se décident jamais, et assistent aussi bien aux cérémonies de l'Ost souverain qu'à celles de la Flamme d'Argent. Quasiment toutes les confessions sont représentées dans les grandes villes du Zilargo. À Korranberg, on trouve même un temple du Dragon Au-Dessous, même si ses adhérents sont plus philosophes et moins effrayants que les fanatiques des marches de l'ombre. Malgré leur attitude cavalière, cependant, les gnomes prennent la religion au sérieux ; simplement, ils ne voient aucun mal à vénérer plusieurs dieux à la fois.

Principales agglomérations

Les gnomes du Zilargo accordent beaucoup d'importance aux apparences. Leur architecture, conçue pour la beauté, favorise les bas-reliefs délicats, les balustrades et balcons sculptés, et les jardins ornementés. Fresques et statues sont monnaie courante dans chaque communauté. La plupart des bâtiments sont adaptés à la petite taille des gnomes, mais on trouve également des constructions plus spécifiquement destinées aux races plus grandes. Korranberg et Portrolane, notamment, ont beaucoup évolué au fil des siècles pour accueillir les voyageurs issus d'autres races.

Korranberg (cité, 17 230 habitants). Nichée au pied des monts Brise-Lames, Korranberg est la plus ancienne cité du Zilargo. Depuis qu'elle abrite sa fameuse bibliothèque et ses collèges gnomes, bon nombre d'aristocrates étrangers viennent y faire leurs études. La citadelle ancestrale de la maison Sivis se trouve là, ainsi qu'une foule de temples, notamment la crypte du Codex — le plus grand sanctuaire d'Auréon au Khorvaire.

Portrolane (métropole, 27 500 habitants). La capitale côtière du Zilargo, avec son fouillis de canaux et ses rues inondées, est le centre nerveux de l'industrie navale gnome ainsi que la plaque tournante de tous les commerces. La Tour du triumvirat s'élève en son centre. Les maisons Kundarak, Sivis et Cannith y possèdent les comptoirs les plus importants, mais toutes les autres maisons à dracogramme y sont représentées.

Zalanberg (grande ville, 6 170 habitants). Cachée en altitude dans les monts Brise-Lames, Zalanberg se trouve au cœur d'un réseau de mines de joyaux. Les montagnes sont traîtresses, et on risque en permanence d'y essuyer une attaque de kobolds haka'jhar ou de gobelins du Dargûn. La ville est principalement habitée par des gnomes et des nains. La maison Kundarak y possède une grande banque, et après des négociations interminables, la maison Tharashk a pu achever la construction d'un grand hall pour la guilde des découvreurs.

Sites importants

On trouve toutes sortes de ruines gobelines à travers le pays.

Palûr Drâl. Cette cité en ruine qui s'enfonce très loin au cœur de la montagne a appartenu aux gnomes, aux humains, aux kobolds et, à l'origine, aux hobgobelins. La bibliothèque de Korranberg y a recueilli des informations inestimables concernant l'empire de Dhakân, et certains pensent qu'elle serait loin d'avoir livré tous ses secrets.



Partir à l'aventure au Zilargo

Le Zilargo est une région pacifique, qui convient bien aux aventures urbaines. On peut encore y dénicher quelques ruines datant de l'Âge des Monstres, mais le climat y est agréable, les bêtes sauvages discrètes et les bandits et autres nuisances qui menacent le voyageur, relativement peu nombreux. Les routes commerciales entre les trois villes principales et les cités de Brélande les plus proches sont entretenues par la maison Orienne, et puisque cette nation est le berceau de la maison Sivis, les communications y fonctionnent remarquablement bien.

Les aventures dans les villes du Zilargo risquent de dérouter ceux qui ne réfléchissent qu'à la pointe de l'épée. La Tutelle s'applique à éliminer tout ce qui peut s'apparenter à une menace contre la collectivité : le guerrier qui prétend jouer les matamores s'expose à ce qu'on tente de l'intimider, de le faire chanter, qu'on le drogue avant de le jeter hors de la ville, ou pire encore. Même s'ils parviennent à échapper à la Tutelle, les aventuriers peuvent facilement se retrouver piégés dans les mailles du filet de dettes et de secrets qui fait des gnomes une société tellement soudée.

Idées d'aventures

- Les Kech Volâr (cf. page 162) ont mis la main sur la clef d'un réseau de catacombes sous Palûr Drâl ; ils y envoient des aventuriers à la recherche de reliques de l'empire disparu.
- Les kobolds haka'jhar ont pris le contrôle d'une mine de joyaux gnome, et retiennent une douzaine de mineurs en otages.




mer Cinglante
mer Stérile
KHORVAIRE
équateur
AERÉNAL
mer Tonnante
XEN'DRIK
mer des Âmes perdues



mer de Lhazâr
mer Blanche
mer
Enragée
SARLONIE
bief
du Dragon
SÉRÈNE
équateur
ARGONESSE
N
O
E
S
mer
Sombre
0
8000
kilomètres

Au-delà du Khorvaire

On peut rencontrer l'action et l'aventure aux quatre coins du continent de Khorvaire. Mais il existe bien d'autres pays de merveilles, de mystères et de dangers au-delà de ses côtes battues par les vents. En voici un rapide tour d'horizon, en attendant une exploration plus poussée dans de prochains suppléments.

L'Aërénal

Capitale : Shaë Cairdal
Population : 2 650 000 (elfes 77%, immortels 19%, demi-elfes 3%, autres 1%)
Exportations : productions artisanales, airainite, massite, vivacite
Langues : elfique, commun, draconien

L'île-continent des elfes rayonne littéralement de magie. Des jungles de airainitiers et de massitiers couvrent le sol, et la frontière entre la vie et la mort s'est brouillée au sein de l'antique civilisation elfe. En Aërénal, les morts honorés marchent au côté des vivants. La fratrie royale en appelle au conseil des anciens seigneurs de la Cour d'Outre-Mort, et les rangs des armées elfes abondent en héros tombés glorieusement au combat. Dans les profondeurs de la cité des morts, les rois elfes du passé enregistrent les déplacements de l'anneau de Sibérys et se préparent à des jours meilleurs.

Les elfes d'Aërénal ont toujours vénéré leurs ancêtres, ceux qui étaient jadis les esclaves des tribus de géants du Xen'drik et qui rachetèrent leur liberté au prix du sang et de la magie. Les bardes elfes continuent de vanter leurs exploits. Au centre de l'île-continent s'étend une région où l'énergie nécromantique coule à flots ; c'est là que les pasteurs de la Transition découvrirent les rites et rituels nécessaires pour préserver leurs anciens au-delà de la mort. Grâce à l'adoration de leurs descendants, ces elfes immortels guident le pays depuis plus de vingt mille ans. Leur force a permis à l'Aërénal de survivre aux conflits contre les hobgobelins, les humains et même les dragons de l'Argonesse. Et pourtant, les Aërénals ne furent jamais des conquérants ; leurs armées immortelles n'ont combattu à ce jour que pour défendre leur nation.

En raison de la crainte superstitieuse qu'inspirent les morts-vivants et de l'attitude isolationniste des elfes d'Aërénal, peu d'humains se rendent sur l'île-continent, et ceux qui le font sortent rarement des limites de la cité portuaire de Pylas Talaëar. Ainsi, l'île-continent garde tout son mystère. Quels trésors antiques se cachent dans la cité des morts ? Quelle magie hante les sous-bois de la jungle de massite ? Quelle est la raison de ces guerres entre les elfes et les dragons ?

Commerce et industrie

L'Aërénal est surtout réputée pour ses essences magiques. C'est le seul endroit où poussent le massitier, le vivacitier, le balsitier et l'airainitier, grâce à la forte résonance magique du lieu ; l'île-continent est également riche en ébénite, même si ce dernier peut aussi se trouver ailleurs. Les elfes prennent soin de limiter la masse de bois magique qu'ils exportent ; leur grande longévité leur permet d'envisager l'existence avec sérénité, et ils n'ont aucune intention de déboiser leur île par une exploitation inconsidérée. Les elfes d'Aërénal comptent parmi les meilleurs charpentiers et menuisiers d'Éberron, et ils exportent toutes sortes d'objets en bois, des objets d'art aux armes de maître. Le bois et les feuilles d'ébénite ou d'airainite permettent de fabriquer des armes et des armures aussi belles que redoutables. Par ailleurs, certaines herbes et plantes qu'on ne trouve qu'en Aërénal sont précieuses dans la fabrication de potions et d'objets nécromantiques, tandis que d'autres se révèlent inestimables dans les rites funéraires et la préservation des cadavres.

Vie et société

L'Aërénal est une nation très ancienne. Elle a vu naître et mourir les empires gobelins du Khorvaire, assisté à l'arrivée des humains et des races communes, et observé la formation du royaume du Galifar. Les elfes respectent leurs aînés et vénèrent leurs ancêtres. Au cours des millénaires, leurs familles ont développé des coutumes remarquables, aussi bien dans la manière de s'habiller que dans le discours, les arts ou la pratique de la magie.

Mais en dépit de ces divergences culturelles, les familles elfes d'Aërénal demeurent liées par un certain nombre de facteurs communs. La plupart se montrent extrêmement étroites d'esprit. Elles croient à l'importance de la préservation du sang ancestral et encouragent les mariages entre cousins ; apparemment, les elfes ne connaissent pas les mêmes problèmes génétiques que les humains avec les unions consanguines. Les humains considèrent souvent les Aërénals comme des êtres froids, distants, mais en réalité, la plupart des elfes sont simplement mal à l'aise en présence des étrangers, en particuliers des non-elfes. Ils peuvent prédire le comportement des membres des autres familles et déchiffrer sans difficulté les émotions de leurs congénères, mais le caractère imprévisible des races à la longévité moindre les déconcerte, et face à quelqu'un qu'il connaît mal et en qui il n'a pas confiance, un elfe dissimule généralement ses sentiments derrière une façade impénétrable.

Un autre trait commun à tous les Aërénals est leur attitude face à la mort. Pour les elfes, la mort n'est pas un objet de crainte ; au contraire, elle est acceptée et, en fin de compte, accueillie le cœur léger. Chaque famille exprime cette position à sa propre manière. Dans l'une, on porte des masques funèbres finement ouvragés ; dans une autre, on se tatoue un crâne ou quelque autre motif similaire sur le visage ; les membres de la lignée de Jhaëlian imitent l'aspect des immortels grâce à des substances magiques et alchimiques qui induisent une raideur cadavérique et donnent à la chair l'apparence de la décomposition. Ces coutumes sont frappantes, mais il y a également de nombreuses familles où le respect des morts est intériorisé et ne se manifeste pas sous une forme concrète.

Quant aux immortels eux-mêmes, on les rencontre principalement dans les grandes villes de l'intérieur des terres. Tel domaine familial est parfois protégé par une garde d'honneur de soldats outre-morts, les anciens de telle lignée prennent parfois conseil auprès d'un patricien outre-mort, mais la majorité des immortels sont regroupés dans la cité des morts. Quelle que soit leur famille, les Aërénals considèrent les immortels comme les héros de leur race et les traitent toujours avec respect et déférence. Beaucoup d'humains, entendant cela, s'imaginent que l'Aërénal est un pays de vampires et de zombis — rien n'est plus éloigné de la vérité. Un soldat ou un patricien outre-mort est bel et bien une créature morte-vivante, mais animée par une énergie positive et soutenue par la dévotion de ses descendants. Vampires, liches et consorts sont des abominations qui détruisent la vie afin de perpétuer leur propre existence, et les elfes y voient une perversion de l'immortalité. La création de morts-vivants dépourvus d'intelligence, comme les zombis ou les squelettes, est considérée comme un affront impardonnable fait à l'âme et à la dépouille des défunts.

Un dernier élément qui imprègne tous les niveaux de la culture aërénal est son immense fierté raciale, un complexe de supériorité

qui remonte à plusieurs milliers d'années. Les elfes d'Aërénal comptent parmi les magiciens les plus accomplis d'Éberron. Leurs ancêtres marchent encore parmi eux, et les plus grands des immortels détiennent des pouvoirs qui en font presque les égaux des dieux. Leur nation a repoussé les dragons d'Argonesse, non pas une fois, mais plusieurs. Les elfes ne se montrent pas ouvertement arrogants ; simplement, ils affichent en permanence une confiance inébranlable dans leur supériorité naturelle.

Gouvernement et politique

Deux forces gouvernent l'Aërénal. Le pouvoir temporel est détenu par la fratrie royale, un frère et une sœur qui règnent conjointement dans le respect d'une tradition très ancienne. Quand l'un ou l'autre meurt, la Cour d'Outre-Mort désigne un nouveau couple régnant. La fratrie royale représente l'incarnation même de l'Aërénal, et le conduit du pouvoir de la Cour d'Outre-Mort. Les monarques actuels sont Belaëreth (LN, elfe (m), guerrier 2/prêtre 12 Cour d'Outre-Mort) et Tezaëra (LN, elfe (f), prêtre 16 Cour d'Outre-Mort) de la lignée de Mendyrian.

Tandis que la fratrie royale gère les affaires courantes de l'Aërénal, la Cour d'Outre-Mort forge le destin de la race elfique. Ce cénacle d'immortels désigne, conseille et appuie les autorités du pays. Ses motivations sont incompréhensibles au commun des mortels, car il tire des plans sur plusieurs millénaires. Mais ceux qui ont étudié les elfes de près — et tout particulièrement leurs conflits avec les dragons — sont convaincus que la Cour a un objectif, qui ne parviendra peut-être à maturité que dans de nombreux siècles. En fait, les immortels jouissant d'une longévité qui dépasse l'imagination, leurs machinations et leurs intrigues sont une source permanente d'inquiétude pour les dragons.

Chaque famille doit obéissance à la fratrie royale et à la Cour d'Outre-Mort, mais chacune observe ses propres traditions internes. Certaines sont matriarcales, d'autres patriarcales, d'autres encore sont dirigées par leur propre couple de frère et sœur.

Organisations influentes

Les maisons à dracogramme ne sont autorisées à opérer que dans la cité portuaire de Pylas Talaëar. Depuis la destruction de la lignée de Vol et, plus récemment, le schisme de l'Ombre, une majorité d'Aërénals considèrent les porteurs de dracogrammes, y compris ceux des deux maisons elfes, avec une certaine méfiance.

Les Épées de Cairdal. Ce corps d'élite se compose principalement de guerriers et de roublards, plus quelques magiciens en renfort, ainsi que deux ou trois soldats outre-morts à la réputation légendaire. En raison des traces de sang Phiarlane qui courent toujours en Aërénal, le dracogramme de l'Ombre apparaît une fois ou deux à chaque génération. Les elfes qui le portent sont invariablement affectés aux Épées, où on les forme le plus souvent comme roublards.

Superbement entraînées et très bien équipées, les Épées de Cairdal offrent à l'Aërénal une force d'intervention d'une redoutable efficacité, capable d'opérer n'importe où en Éberron. En théorie, les Épées servent la fratrie royale mais certains pensent que leur loyauté va d'abord à la Cour d'Outre-Mort ; y aurait-il une cabale au sein de la Cour, qui poursuivrait des objectifs dont les dirigeants d'Aërénal n'auraient pas connaissance ?

La Garde funèbre. Cet ordre de chevaliers et de prêtres est voué à l'extermination de tous les morts-vivants chargés d'énergie négative, ainsi qu'à celle des nécromanciens qui



profanent les âmes et les corps des défunts. Fondée pour combattre les esprits corrompus du royaume, la Garde funèbre a joué un rôle déterminant dans l'anéantissement de la lignée de Vol. Aujourd'hui encore, elle poursuit sa lutte contre la secte du Sang de Vol. Avec les crânes qu'ils se tatouent sur le visage et leur chair artificiellement décomposée, les membres de la Garde funèbre ressemblent davantage à des chevaliers noirs qu'à des paladins.

Les Tairnadals. Ces guerriers elfes habitent les steppes du nord de l'Aërénal, où ils peuvent s'occuper à loisir des chevaux de guerre que leurs ancêtres apportèrent avec eux du Xen'drik. Leur culture est beaucoup plus dynamique et agressive que celle des elfes de la jungle ; ils cherchent à honorer leurs ancêtres en s'inspirant de leurs hauts-faits héroïques. Au cours des derniers millénaires, bon nombre de jeunes elfes des lignées du sud ont quitté leur foyer pour rejoindre les Tairnadals, et ce qui n'était jadis qu'une secte mineure est en passe de devenir une puissance à part entière sur l'île-continent.

On distingue trois principaux groupes au sein des Tairnadals. Les Valaës Tairn forment le plus important. Ils croient que la gloire au combat est le plus noble des buts, et peu importe la nature de l'adversaire. La plupart d'entre eux quittèrent l'Aërénal au cours de la Dernière Guerre et contrôlent désormais la nation elfique du Valénar. Les deux autres groupes sont les Silaës Tairn, déterminés à retourner au Xen'drik et à reconquérir l'ancien royaume des elfes, et les Draleus Tairn, qui veulent éliminer les dragons d'Argonesse.

Les relations entre les Tairnadals et les elfes de la Cour d'Outre-Mort sont cordiales. Ils vénèrent les mêmes ancêtres, et respectent le sang commun qui coule dans leurs veines. Les Aërénals du sud trouvent cependant que les Tairnadals dilapident leur sang en refusant l'immortalité après leur mort ; tandis que les Tairnadals estiment que les elfes de la jungle passent trop de temps à rêver au passé au lieu d'agir dans le présent.

Les Mort-nés. Il y a très longtemps, la lignée de Jhaëlian commença à pratiquer l'altération physique de ses membres encore en vie afin de leur donner une apparence de morts-vivants. Depuis quelques siècles, cette pratique s'est répandue dans d'autres familles auprès d'une poignée de jeunes mécontents de leur sort. En Aërénal, la mort-vie doit se mériter. Ces jeunes elfes sont arrogants et impatients ; ils considèrent que leur âme est piégée injustement dans leur chair mortelle. S'appelant entre eux les Mort-nés, ils demandent depuis longtemps le droit d'accéder à la renaissance. Les anciens les ignorent, s'en tenant pour l'instant aux traditions de l'Aërénal. Mais la secte pourrait s'avérer plus dangereuse qu'ils ne le croient. Le Sang de Vol est bien décidé à s'emparer de l'île d'Aërénal — et récemment, la secte a formé une alliance avec les Mort-nés. Bon nombre de ces derniers sont prêts à devenir vampires ou liches plutôt qu'immortels, et ils risquent de jouer un rôle décisif dans les intrigues de Vol concernant l'Aërénal.

Alors que les elfes de la lignée de Jhaëlian partagent l'apparence morte-vivante des Mort-nés, la famille Jhaëlian reste fidèle à la Cour d'Outre-Mort ; la Garde funèbre compte d'ailleurs de nombreux Jhaëlian dans ses rangs. Cela peut devenir une source de confusion ou de conflit, si des aventuriers qui ont combattu des Mort-nés rencontrent par la suite des elfes Jhaëlian.

Religion

La tradition aërénal de vénération des ancêtres a considérablement évolué depuis la formation de la Cour d'Outre-Mort. Au lieu de révérer les ancêtres disparus depuis longtemps, les Aërénals adorent ceux qui sont demeurés parmi eux. Aux yeux des elfes, l'existence est un long voyage spirituel qui s'accomplit en plusieurs milliers d'années — et qui ne peut être achevé que par les outre-morts. Ainsi, les Aërénals honorent tous les immortels qui empruntent cette ultime voie mais leur véritable divinité est l'essence combinée des patriciens ascendants, les immortels qui sont allés au-delà de la vie et de la mort pour atteindre la destination finale de l'âme elfique. Bien que ces patriciens puissent revêtir une forme physique, les elfes ne les adorent pas comme des divinités individuelles mais comme un tout, l'incarnation ultime de la race elfe.

En conséquence de ces croyances, les Aërénals ne craignent pas la mort. Au contraire, c'est un état désirable, l'étape suivante sur la voie de l'ascension. Mais il faut mériter le droit d'emprunter cette voie. Les pasteurs de la Transition sont les ambassadeurs de la Cour d'Outre-Mort, et ce sont eux qui jugent les accomplissements d'une vie d'elfe et décident du destin d'un candidat. Ceux qui ont montré un héroïsme et une maîtrise des armes hors du commun peuvent renaître sous la forme de soldats outre-morts, tandis que les plus sages d'entre les elfes deviennent plutôt des patriciens outre-morts. Un elfe ayant failli ou jugé trop stupide sera peut-être abandonné à la mort, pour laisser place dans la communauté à un esprit plus énergique. Mais le plus souvent, les pasteurs de la Transition utilisent le *rappel à la vie* pour ressusciter un elfe défunt afin qu'il puisse continuer à avancer sur le chemin de l'existence.

Les elfes pensent que c'est la dévotion familiale qui préserve l'esprit des outre-morts. En conséquence, chaque elfe est supposé connaître sur le bout des doigts la vie de ses ancêtres outre-morts, et montrer du respect envers tous les immortels.

Les Tairnadals du Valénar et du nord de l'Aërénal ont une vision différente. S'ils respectent les anciens de la Cour d'Outre-Mort, ils adorent plutôt les esprits des guerriers du Xen'drik — des elfes tués bien avant l'ascension de la Cour d'Outre-Mort. Leurs prêtres et leurs bardes se font appeler les gardiens du passé ; ce sont eux qui consultent les esprits afin de déterminer l'ancêtre tutélaire de chaque elfe à sa naissance (ou lorsqu'il rejoint les Tairnadals, dans le cas d'un demi-elfe ou d'une recrue aërénal). Les Tairnadals croient qu'en émulant le comportement de leurs ancêtres tutélaires, ils leur permettent de revivre dans la génération actuelle.

Principales agglomérations

La plupart des habitants de la jungle vivent dans des communautés dominées par une seule et même lignée. On appelle ces communautés des domaines, mais ce serait plutôt des bourgades autosuffisantes pouvant regrouper jusqu'à trois mille individus. Les Tairnadals préfèrent rester constamment en mouvement, mais possèdent quand même une poignée de petits villages disséminés çà et là dans les steppes nordiques.

En plus des domaines, l'Aërénal compte également quelques grandes villes où différentes familles se mêlent librement aux outre-morts. Trois d'entre elles sont décrites ci-dessous.

Un trait commun à toutes les communautés aërénals est l'omniprésence des monuments. Pour les elfes, il est d'une importance vitale de rappeler et de rendre hommage aux exploits des ancêtres ; c'est pourquoi on trouve des statues de massite ou de pierre à tous les coins de rue dans les cités et les domaines.

La cité des morts (métropole, 42 460 habitants). Si Shaë Cairdal est le siège des dirigeants de l'Aërénal, Shaë Mordaï, la cité des morts, est le centre spirituel de la nation. Construite au cœur d'un flux d'énergie nécromantique, cette antique métropole abrite la Cour d'Outre-Mort, le plus grand conseil d'elfes immortels qui a jamais présidé à la destinée de la race elfique.

La cité des morts est la seule ville d'Aërénal bâtie en pierre et non en massite. Elle abonde en chapelles et autres monuments à la gloire des héros d'autrefois — y compris ceux qui siègent à la Cour d'Outre-Mort, ainsi que les anciens héros du Xen'drik. La cité est un centre d'études magiques, un lieu de culte et aussi le seul et unique endroit où le rituel d'immortalité peut s'accomplir. Le commerce y est donc très restreint, et les visiteurs issus d'autres races accueillis plutôt froidement.

On trouve des soldats outre-morts dans toute la ville, ainsi que des patriciens outre-morts qui s'entretiennent avec des érudits ou qui prodiguent leur sagesse à des descendants en visite. Une vaste portion du centre-ville est dévolue à la Cour d'Outre-Mort elle-même. Les pasteurs de la Transition et la fratrie royale sont les seuls êtres vivants admis dans son enceinte. On raconte que la cour serait beaucoup plus vaste qu'il n'y paraît, et qu'elle serait défendue par des centaines de gardiens et de pièges magiques. Réputée abriter les plus grands trésors aërénals, notamment des reliques de l'ancien Xen'drik, la cour n'a jamais été cambriolée ou attaquée avec succès.

La cité des morts est construite sur une zone d'affinité liée au plan d'Irian, le Jour Éternel. À l'intérieur de la cité, les sorts faisant appel à une énergie positive, y compris les sorts de *soins*, bénéficient du don Quintessence des sorts, tandis que ceux qui font appel à une énergie négative, comme les sorts de *blessure*, sont au contraire affaiblis.

Shaë Cairdal (métropole, 52 460 habitants). La capitale de la fratrie royale est la plus grande cité de tout l'Aërénal. Construite par les elfes peu après leur exode hors du Xen'drik, il s'agissait à l'origine d'une forteresse entourée d'une haute enceinte de massite, mais au fil des siècles la cité s'est agrandie jusqu'à déborder largement au-delà de ses murailles d'origine. Non contente d'être le siège du pouvoir royal, Shaë Cairdal est aussi un centre de commerce et de diplomatie pour les différentes familles elfes. On y croise peu de représentants des autres races, mais les cultures et les styles de chaque famille sont si distincts que la cité dégage en fin de compte une impression plus cosmopolite que Sharn. En marge du grand marché où les familles peuvent échanger leurs produits, la cité possède un certain nombre d'universités de la magie, un temple gigantesque dédiés aux pasteurs de la Transition, et les casernes et terrains d'entraînement de l'armée d'Aërénal. Elle a la deuxième plus importante population d'immortels de tout le pays. Sans qu'elle puisse rivaliser avec la cité des morts, elle compte d'innombrables érudits et conseillers outre-morts, et une proportion considérable des gardes et des soldats est constituée d'outre-morts.

Pylas Talaëar (grande ville, 10 460 habitants). Cette cité portuaire est le principal point de contact entre l'Aërénal et le reste d'Éberron. On y retrouve des comptoirs de toutes les maisons à dracogramme à l'exception de la maison Orienne. Pylas Talaëar est avant tout une ville de commerce ; elle possède tout de même une université de la magie, mais regorge surtout de scieries, d'entrepôts et de marchés où l'on retrouve toutes sortes de marchandises. Le gouverneur de la ville est Syraën Mélideth (LN, elfe (f), magicien 13) une elfe d'une grande beauté portant un crâne tatoué sur le visage. Entrée en fonction au début de la Dernière Guerre, elle en est venue, au cours du dernier siècle, à considérer les humains avec davantage de compassion que la plupart de ses congénères. En revanche, elle se montre impitoyable dans le domaine du maintien de l'ordre, et les aventuriers ont tout intérêt à éviter les faux-pas à Pylas Talaëar.



La Cour d'Outre-Mort

L'ARGONESSE

L'Argonesse, la terre des dragons, reste mystérieuse pour la majeure partie du reste d'Éberron. Peu osent s'aventurer jusqu'à cet immense continent, et ceux qui se sont embarqués un jour pour contempler les cités fabuleuses des dragons n'en sont jamais revenus. Même les elfes aërénals, qui combattirent les dragons lors des âges précédents, n'ont jamais eu qu'un infime aperçu de l'intérieur du continent.

Marchands et explorateurs peuvent se lancer dans le bief du Dragon en direction de l'île de Sérène, s'ils sont disposés à affronter les hordes barbares qui s'y sont établies. À bord de leurs drakkars, les barbares de Sérène sillonnent le bief du Dragon jusqu'à l'immense plage qui borde la côte nord d'Argonesse — la plage des Totems —, où ils viennent rendre un culte aux dragons.

Les dragons savent que les Sérènes les vénèrent, et ils jouent sur la crainte et le respect qu'ils leur inspirent afin de les utiliser comme écran entre l'Argonesse et le reste du monde. Ils se moquent bien de savoir ce que les Sérènes font sur leur plage ; en revanche, ils n'apprécient pas que des visiteurs franchissent la Grande Barrière, et les Sérènes sont chargés de veiller à limiter ce genre d'intrusions autant que faire se peut.

D'immenses monolithes se dressent au-dessus de la plage des Totems, des têtes de dragons sculptées dans des pierres géantes qui ne peuvent pas provenir des environs et qui ont probablement été déplacées sur de grandes distances. Personne ne croit que les humains primitifs à l'origine des tribus sérènes aient pu tailler ces monolithes, mais nul n'imagine non plus que ce soit l'œuvre des dragons. Après la plage, une jungle dense mène jusqu'à la Grande Barrière.

Les Sérènes vivent principalement de raids et de pillages, à quoi s'ajoute un peu de chasse, de pêche et de cueillette. Ils offrent des sacrifices à leurs dieux dragons, et certains de leurs guerriers adoptent un totem dragon qui leur confère, pensent-ils, de grands pouvoirs. Les princes de Lhazâr entrent fréquemment en conflit avec les pillards sérènes. Pourtant, quelques maisons à dracogramme ont réussi à commercer avec eux par le passé. Plusieurs instituts savants ont tenté de lancer des expéditions en Argonesse depuis Sérène ou la plage des Totems, mais un seul professeur (de l'université Morgrave) est revenu après avoir négocié avec les chefs sérènes.

LES GIVRES FÉLONS

Au nord du Khorvaire, au-delà des vents glacials de la mer Cinglante, les Givres félons coiffe le toit du monde. Ce pays de neige et de glace est plongé dans un hiver perpétuel. Parfois, au plus fort de l'hiver, des tempêtes descendent des Givres félons et figent temporairement d'autres régions à son image. Les nains croient être originaires de ce désert glacé, que les légendes dépeignent infesté de monstres étranges, de démons sans entrave et de hordes de morts-vivants. La seule expédition qui soit jamais revenue de ses plaines gelées et de ses pics neigeux était dirigée par messire Boroman ir'Dayne, de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu. Le plus souvent, les Givres félons envoient des vents mordants, des tempêtes de neige et d'énormes icebergs punir les terres méridionales.

KHYBER

Le sous-sol d'Éberron s'enfonce jusqu'à des profondeurs que fort peu de personnes sont capables d'imaginer. Parfois appelé le Dragon Au-Dessous dans certains mythes, et adoré au Khorvaire par d'abominables sectaires, Khyber est un monde à part entière, dangereux et inquiétant, qui ne révèle pas facilement ses noirs secrets.

Bien que Khyber existe sous chaque continent, on connaît peu de chemins qui mènent directement vers ses sinistres profondeurs. Au Khorvaire, les passages les plus connus se trouvent dans les désolations démoniaques, le Droâm et le Q'barra. D'autres portails moins fréquentés (et peut-être moins bien défendus) font l'objet de rumeurs au sein des sectes du Dragon Au-Dessous.

Les dracolithes de Khyber, avec leurs propriétés d'asservissement, se trouvent exclusivement dans les entrailles du monde, loin sous la surface d'Éberron. En plus des différents usages qu'en font les créateurs d'objets magiques du monde d'en haut, ces immenses veines de cristal vivant entravent les démons anciens qui dominèrent et dévastèrent la planète autrefois. Les dracolithes de Khyber se forment sur les parois des cavernes près des couches de magma. On les reconnaît aisément aux veines bleutées ou noires qui s'entortillent à l'intérieur.

En surface, beaucoup de gens s'intéressent à Khyber. Les Seigneurs de la Poussière, par exemple, aspirent à découvrir un moyen de libérer leurs anciens maîtres démoniaques ou, au moins, de soutirer une partie de leur pouvoir. Les différentes sectes du Dragon Au-Dessous, pour leur part, vénèrent les nombreuses abominations qui vivent ou sont piégées sous Éberron, et ils complotent fréquemment pour trouver un moyen de les lâcher dans le monde de la surface. Et puis, il y a les profiteurs, ceux qui ne cherchent qu'à exploiter les abondantes richesses naturelles de Khyber, au risque d'y laisser un membre ou même la vie.

Les daëlkyrs survivants ainsi que leurs créations aberrantes rôdent dans Khyber. De temps en temps, par l'effet du hasard ou grâce au soutien d'agents extérieurs, ces créatures parviennent à remonter à la surface ; elles sèment alors le chaos et la destruction jusqu'à ce qu'elles soient éliminées ou repoussées dans les noirs abysses de Khyber. Au sein des cavernes et des tunnels souterrains, cependant, ces abominations règnent en maîtres.

De nombreuses créatures chthoniennes habitent les gouffres sans fond du Dragon Au-Dessous : des gobelinoïdes, des créatures magiques, des humanoïdes monstrueux, des dragons renégats, des morts-vivants tangibles, des esprits, et bien d'autres. Le sous-sol est un univers étrange de ténèbres et de roche, empli de trésors et de secrets qui exercent un attrait irrésistible sur certains habitants de la surface — quels que soient les dangers.

LA SARLONIE

Dix mille ans auparavant, le vaste continent sarlonien était le berceau de la civilisation humaine. Voilà environ trois mille ans, les premiers colons humains le quittèrent et mirent en branle les événements qui allaient modeler le Khorvaire contemporain. Au cours des cinq cents dernières années, la Sarlonie devint une terre lointaine, empreinte de mystère. Ce changement est l'œuvre des Inspirés, une puissante dynastie de seigneurs psychiques faisant office de relais pour les quoriens venus de Dal Quor. On ne trouve aucun dracolithe d'Éberron ou de Sibérys sur tout le continent.

Jadis, la Sarlonie hébergeait une douzaine de royaumes distincts mais à ce jour, ne subsistent plus que deux nations

bien établies : le redoutable empire du Riédra et le sanctuaire montagneux d'Adar.

L'Adar

L'Adar, mot riédrain signifiant « refuge », se cache au cœur de la partie sud-est du continent. Bien avant que les Inspirés n'apparaissent en Sarlonie, les montagnes d'Adar offraient déjà asile aux innocents qui fuyaient les persécutions — sous réserve qu'ils survivent à l'escalade pour atteindre les vallées fertiles nichées à l'intérieur. D'anciennes légendes parlent d'un clan de dragons bleus qui vivrait dans les nuages accrochés aux plus hauts sommets ; ces gardiens sont censés protéger les innocents et punir ceux qui osent violer le sanctuaire sacré des montagnes, en les foudroyant au moyen d'éclairs bleutés. Si ces dragons existent bel et bien, ils se tiennent soigneusement à l'écart des humanoïdes locaux. Mais il est vrai qu'à contempler les nuées sombres qui cachent en permanence le sommet des montagnes, il est facile de s'imaginer qu'on aperçoit l'ombre d'un dragon glisser fugitivement en plein ciel.

Pendant des millénaires, l'Adar accueillit une modeste population d'ermites et d'exilés des basses terres de Sarlonie. Puis vinrent les kalashtars. Les Inspirés les suivaient de près, brûlant d'éradiquer enfin ces quoriens rebelles. À mesure que le pouvoir des Inspirés grandit en Sarlonie, les kalashtars furent contraints de se cacher. En fin de compte, ils s'enfuirent dans les montagnes, accompagnés de beaucoup d'autres qui avaient défié en vain l'autorité des Inspirés. Depuis plus de mille ans, les Inspirés font le siège de l'Adar. Mais la combinaison de ses fortifications naturelles, de ses violentes tempêtes (qu'elles soient d'origine draconique ou non) et de la discipline psychique et martiale de ses défenseurs lui ont permis de tenir bon jusqu'ici.

Aujourd'hui, l'Adar est un pays de mystère. Bien que les Inspirés n'aient jamais pu vaincre ses défenses, le siège des montagnes se poursuit. La légende parle de temples d'or et de vallées cachées, d'anciens psions kalashtars et de bibliothèques de magie interdites par les Inspirés, mais la seule façon de confirmer ces récits serait de trouver un chemin jusqu'au sanctuaire montagneux.

L'Adar n'a aucun contact avec le monde extérieur, et ne commerce donc pas avec les autres nations. Cependant, les précepteurs kalashtars de la Voie lumineuse comptent parmi les meilleurs instructeurs d'Éberron en arts psioniques. Les aventuriers qui souhaitent libérer les forces de leur esprit ou les sages en quête de connaissances psychiques n'ont plus qu'à braver les périls de la Sarlonie pour atteindre les monastères secrets d'Adar.

L'Adar n'est pas une nation à proprement parler. Ce n'est qu'une poignée de forteresses monastiques disséminées dans les montagnes. Les contacts sont maigres d'un temple à l'autre ; les différentes communautés passent leurs journées en contemplation et en méditation, et elles ont peu de raison d'entrer en relation les unes avec les autres.

Chaque forteresse est responsable de la défense d'un col contre les forces du Riédra et des Inspirés. Les visiteurs venant en paix sont mis à l'épreuve pour vérifier la pureté de leurs intentions ; après quelques questions d'une simplicité trompeuse, ils sont soit priés de repartir, soit accueillis chaleureusement, nourris, logés, et invités à se joindre aux débats avec les étudiants. Les agents des Inspirés ou du Rêve obscur sont éliminés sans pitié ; les autres recalés pour leurs intentions impures sont renvoyés au bas des cols.

Il existe huit forteresses monastiques en Adar, chacune taillée à même le roc. Les conflits entre elles sont très rares. Aucune des autres organisations décrites dans ce supplément n'a réussi à infiltrer, si peu que ce soit, les lointaines montagnes d'Adar.

Les Kalashtars. L'Adar est un bastion de la race kalasthar et de la Voie lumineuse. C'est le seul endroit où les kalashtars sont à l'abri des quoriens et des Inspirés. Mais ils ne peuvent sortir de leur sanctuaire ; malgré le dédain qu'ils éprouvent envers les Inspirés, ils n'ont pas la force de s'opposer à eux de manière frontale. En revanche, ils peuvent conseiller et former ceux qui prennent une part active à la bataille contre les forces des ténèbres, et quelques kalashtars ont quitté le refuge de l'Adar à cette fin. D'une manière générale, les kalashtars représentent une puissance passive, terrée dans ses montagnes et guettant une opportunité.

Les gardiens de la parole. La plupart des habitants d'Adar observent les enseignements des kalashtars, mais certains suivent d'autres voies. Quand les Inspirés conquirent la Sarlonie, ils purgèrent la société de toute forme de magie profane. Les gardiens de la parole sont les descendants des magiciens et ensorceleurs de l'ancienne Sarlonie, qui préservent les traditions mystiques de leurs ancêtres depuis plus de mille ans. On les rencontre principalement au château Kasshta, mais il y en a dans toutes les forteresses d'Adar. Ainsi, les gardiens s'assurent que leurs traditions ne seront pas éliminées en une seule attaque. Ils respectent les croyances et les usages de la Voie lumineuse, mais se vouent pour leur part à la magie profane et passent leurs journées à perfectionner leurs compétences magiques.

Korrandar. Au centre de l'Adar se dresse une montagne massive et solitaire, dont le sommet est en permanence voilé de nuées d'orages. On dit que Korrandar abriterait les gardes-tempêtes, les dragons bleus qui protègent les montagnes contre quiconque voudrait profaner leur refuge. Le sommet de Korrandar, masqué par les nuages, serait un volcan en activité ; d'aucuns prétendent qu'un puissant raja rakshasa serait emprisonné dans ses entrailles, et que la véritable mission des gardiens draconiques consisterait à l'empêcher de s'échapper.

Riédra

Trois mille ans auparavant, on pouvait trouver une douzaine de royaumes en Sarlonie. Aujourd'hui, il n'en reste plus qu'un : l'empire du Riédra. Le changement intervint quelque quinze cents ans plus tôt, quand les quoriens arrivèrent en Sarlonie. À l'origine, les esprits quoriens étaient incapables de dominer intégralement leurs hôtes ; ils ne pouvaient que leur chuchoter des suggestions, encourager leurs ambitions ou amplifier leurs querelles existantes. En l'espace de deux siècles, la Sarlonie sombrait dans le chaos et dans la guerre. À ce stade, les quoriens obtinrent le contrôle total d'une poignée d'hôtes, grâce à quoi ils purent engendrer les premiers Inspirés. Ces psions et guerriers psychiques vinrent combler le vide politique laissé par l'effondrement des royaumes et se servirent de leurs pouvoirs mentaux pour éliminer systématiquement tous les seigneurs de guerre affaiblis.

Ils se proclamèrent inspirés par des forces divines, envoyés pour guider la Sarlonie vers une nouvelle ère de prospérité et de gloire. Ils ne réclamaient qu'une loyauté absolue. Il leur fallut encore deux siècles de manipulations mentales, de conflits militaires et d'intrigues, mais quand

les batailles se turent, les Inspirés tenaient l'ensemble des basses terres de Sarlonie. Ils nommèrent leur empire Riédra. Pendant les mille ans qui suivirent, ils travaillèrent à consolider leur pouvoir en renforçant leur emprise sur la population. Ils purgèrent la région de toute tradition susceptible de menacer leur autorité — notamment toute forme de magie, qui risquait d'offrir au peuple un moyen de contrer les pouvoirs psioniques des Inspirés — et traquèrent impitoyablement les kalashtars, qui avaient bien malgré eux ouvert aux quoriens la voie d'Éberron. Certains de leurs ennemis se réfugièrent dans les montagnes d'Adar ; d'autres s'enfuirent au Khorvaire, où ils s'installèrent dans les royaumes des Cinq Nations ou fondèrent de nouvelles colonies dans les marches de l'ombre ou les désolations démoniaques.

Depuis mille ans, les frontières du Riédra sont fermées aux étrangers. Même aujourd'hui, les Inspirés n'ont aucun intérêt à laisser entrer des visiteurs d'autres nations pour gâcher leur petit paradis terrestre. Par contre, après des siècles de préparation et d'intrigues, ils ont enfin tourné leurs regards vers le Khorvaire, et on trouve des ambassadeurs riédrains dans toutes les cours du continent.

Les Inspirés cachent bien leurs secrets. Ceux qui ont réussi à pénétrer leurs frontières parlent de monolithes titanesques qui se dresseraient à l'intérieur. Les sages des Douze pensent que ces monolithes pourraient renforcer le pouvoir psionique des Inspirés, en puisant dans l'énergie mentale de la population afin de transmettre sa vitalité à ses maîtres.

Les Inspirés étudient depuis longtemps diverses manières d'utiliser les dracolithes d'Éberron. On ne trouve aucun dracolithe d'Éberron ou de Sibérys en Sarlonie, et les rares dracolithes de Khyber qui existent dans le sous-sol sont difficiles à dénicher.

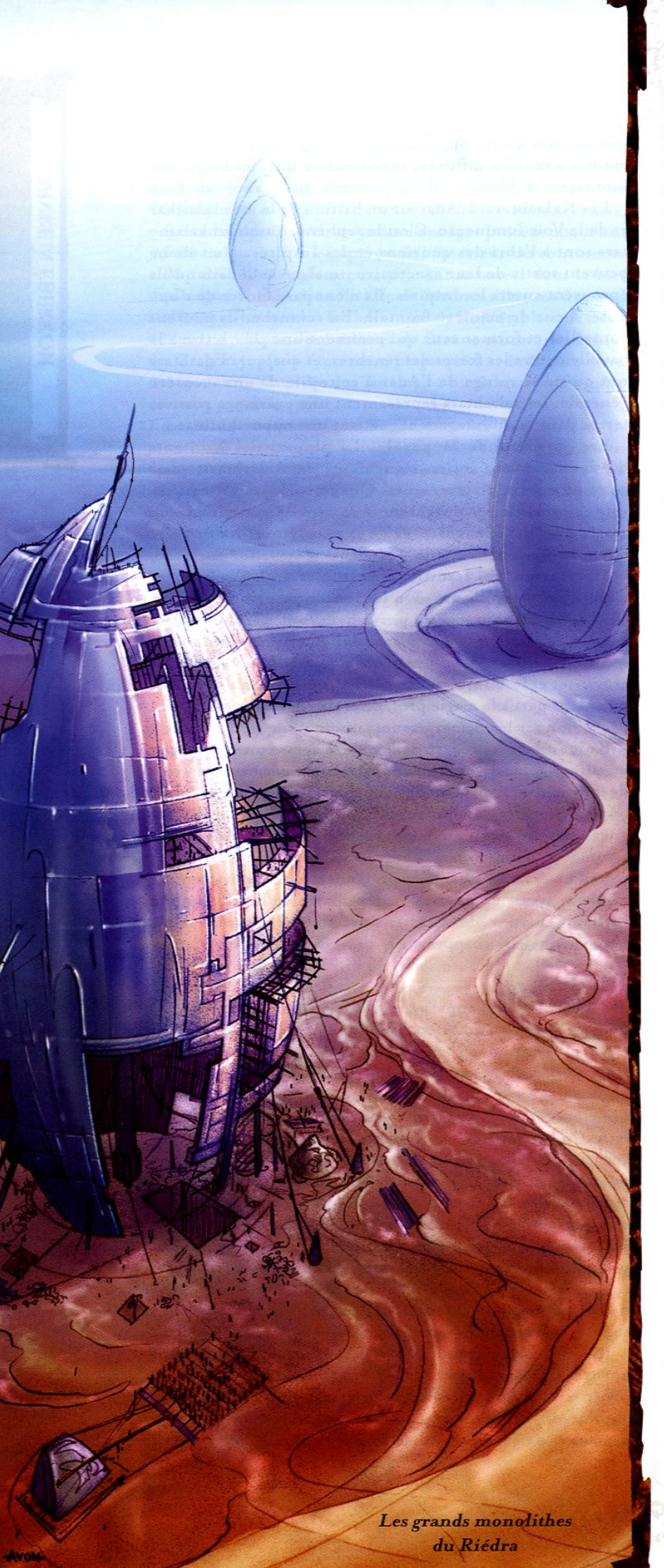
Les habitants du Riédra considèrent les Inspirés comme des avatars divins, envoyés pour guider et protéger leur nation. La plupart seraient prêts à mourir pour leurs seigneurs inspirés. La majeure partie des communautés sont des villages agricoles, conçus pour être aussi autosuffisants que possible. Des superviseurs inspirés dirigent la main-d'œuvre. Au centre de chaque réseau de villages se dresse une vaste métropole-forteresse qui abrite le gros des forces armées de la région ainsi que les nobles inspirés de haut rang.

Le Riédra est une société strictement féodale. Les humains servent les Inspirés qui, en retour, protègent leurs fidèles sujets (du moins est-ce là la théorie). Les Inspirés, humains hautement évolués portant une trace de sang elfique et de sang fiélon, ont été soigneusement sélectionnés sur plus d'un millénaire afin de constituer des hôtes parfaits pour les esprits quoriens.

Les Inspirés sont les dieux vivants du Riédra, et toute autre pratique religieuse — en particulier la Voie lumineuse — est punie de mort.

Le Rêve obscur. Les membres de ce sinistre réseau sont les yeux de Dal Quor, le Pays des Rêves. Ils sont espions, saboteurs et assassins psychiques. Le Rêve obscur prend ses ordres directement auprès des quoriens de Dal Quor et jouit d'une autorité considérable au sein des Inspirés.

Les Mille Yeux. Alors que le Rêve obscur travaille à noyauter les autres civilisations, les membres des Mille Yeux s'appliquent à protéger le Riédra. Ils surveillent la population, attentifs au moindre signe de dissension interne ou



Les grands monolithes du Riédra

d'infiltration étrangère. Dès qu'ils ont identifié une menace, ils frappent, sans avertissement ni pitié.

Le Xen'drik

Il surgit des brumes au sud du Khorvaire, au-delà des Crocs de Shargon et de la mer Tonnante. Aujourd'hui, le Xendric est un continent chargé de secrets et de mystère, un lieu sauvage lourd de promesses et de dangers. Dans un lointain passé, il accueillait une glorieuse civilisation de géants, dont il subsiste encore quelques traces au cœur de la jungle. On trouve encore toutes sortes de géants dans les forêts et les montagnes du Xen'drik, mais ils sont primitifs et désorganisés en comparaison de ce qu'ils étaient autrefois. Les elfes d'Aërénal seraient eux aussi originaires de ces rivages mystérieux, et ces elfes à la peau noire qu'on appelle drows hantent encore les ruines des anciens géants.

Les mers qui bordent le Xen'drik sont gardées par les sahuagins, qui rendent le voyage très dangereux. Certaines tribus sont hostiles à toute négociation ; elles attaquent quiconque tente de franchir les Crocs de Shargon pour se rendre au Xen'drik. D'autres, à l'inverse, gagnent leur vie en louant leurs services de guides pour piloter les bateaux dans ces eaux périlleuses. Grâce à des intermédiaires malentes, ces sahuagins plus amicaux font du commerce avec les explorateurs et les marchands venus du Khorvaire, et bon nombre d'habitants de Sharn ont un arrangement commercial avec eux.

Par bien des aspects, le Xen'drik est un continent oublié. C'est une terre immense, dont une fraction seulement a été explorée. On y trouve en abondance des ruines anciennes, des souterrains, des tombeaux et des cryptes bourrées de trésors, fréquemment visités ou occupés par toutes sortes de bêtes sauvages. Des explorateurs venus du Khorvaire ont reconnu partiellement les côtes, mais la plus grande partie de l'intérieur du continent demeure une terre inconnue.

On a retrouvé au cœur de la jungle des ruines cyclopéennes, vestiges d'une antique civilisation de géants qui connut une fin rapide et brutale. Bon nombre de ces ruines sont toujours habitées par des clans de géants primitifs, en déclin sur les plans social et technologique. D'autres ont été envahies par les monstres, et d'autres encore servent de bases à des tribus de drows qui représentent la société la plus évoluée du continent.

L'anneau de Sibérys tourne autour du monde loin au-dessus du Xen'drik, et lorsque des dracolithes s'en décrochent, c'est sur ce mystérieux continent qu'ils viennent s'écraser. En conséquence, le Xen'drik est la seule source de dracolithes de Sibérys (d'aucuns pensent que l'Argonesse pourrait en contenir également, mais les dragons découragent toute velléité d'aller vérifier sur place).

Une cité commerçante s'est construite à la pointe de la péninsule septentrionale du Xen'drik. Baptisée Cap-Tempête, elle fut d'abord un repaire de pirates avant de devenir la première étape incontournable de toutes les expéditions vers l'intérieur du continent. Chaque maison à dracogramme y maintient des agents, et beaucoup y ont également des comptoirs et des magasins. Certaines tribus locales de géants viennent y faire du commerce, mais plus on s'enfonce dans les terres, plus les habitants se montrent inhospitaliers.



Ruines cyclopéennes au Xen'drik

Histoire

Le passé modèle le présent, qui à son tour jette les bases de l'avenir. Sur Éberron, l'ère actuelle découle d'une histoire aussi riche que complexe. Voici un rapide survol des temps anciens. La datation actuelle démarre à la fondation du royaume du Galifar (c'est donc la chronologie du royaume, notée C.R.). Les événements remontant à une date antérieure sont indiqués en nombre négatif d'années (–10 000 000 d'années, par exemple).

Une brève chronologie

L'âge des dragons

Date	Événement
? ? ?	Dans le passé mythologique, le monde ne faisait qu'un et les dragons géniteurs, les premiers et les plus grands de leur race, régnaient sans partage. Les trois plus puissants d'entre eux — Sibérys, Éberron et Khyber — découvrirent (ou inventèrent) la Prophétie. S'ensuivit un conflit cataclysmique, qui divisa le monde en trois parties et dispersa la Prophétie aux quatre coins de l'existence. En fin de compte, Sibérys devint l'anneau scintillant qui entoure le monde, Khyber fut lié aux noires profondeurs et Éberron guérit le monde qui séparait les deux avant de se fondre en lui. Sibérys fit éclore la génération suivante de dragons, Éberron engendra toutes sortes de créatures vivantes et Khyber cracha les fiélons.

L'âge des démons

Date	Événement
–10 000 000	La progéniture fiélon de Khyber se répand à la surface du monde, créant un environnement infernal dans lequel rakshasas et tormantes règnent en maîtres.
–1 500 000	Les dragons redécouvrent la Prophétie et s'arrachent à leur condition primitive pour se rebeller contre leurs maîtres démoniaques. Ils s'allient avec d'autres espèces draconiques, notamment les couatls. Les races communes, encore primitives, se terrent loin des combats et tentent de survivre.
–100 000	Les couatls se sacrifient presque jusqu'au dernier pour renvoyer les plus puissants seigneurs démons et la majorité des fiélons dans les entrailles de Khyber, où ils demeurent piégés à tout jamais. Les dragons se retirent en Argonesse afin de réfléchir à la Prophétie ; ils ignorent superbement les races « inférieures ».

L'âge des géants

Date	Événement
–80 000	Les géants émergent des ruines des guerres fiélo-draconiques et fondent une vigoureuse civilisation sur le continent du Xen'drik. Ils réduisent en esclavage elfes et drows, ce qui a pour conséquence de sortir les premières races communes de leur état primitif.
–60 000	Les dragons nouent des contacts avec les royaumes géants et leur enseignent la magie profane. D'en bas, les elfes observent et apprennent en silence. Les géants ne tardent pas à maîtriser la magie et créent des merveilles incomparables — sans équivalent à l'ère moderne.
–40 000	Les quoriens envahissent le Xen'drik par un portail reliant Éberron à Dal Quor, le Pays des Rêves. Après des années de conflit, les géants font appel à la magie des dragons pour détruire le portail. Il en résulte un cataclysme qui ébranle le Xen'drik jusqu'à ses fondations et en fait s'enfoncer des morceaux entiers sous la mer. La connexion physique avec Dal Quor est rompue, peut-être pour toujours.
–39 000	Les royaumes géants survivants ne se relèvent jamais complètement après les événements de l'invasion quorienne. Malédictions abominables et autres épidémies se répandent dans le pays, et les elfes saisissent cette opportunité pour se rebeller à leur tour. De désespoir, les géants se tournent de nouveau vers la magie qui leur a permis de stopper les quoriens. Mais avant qu'ils puissent libérer ses forces destructrices, les dragons passent à l'attaque. La civilisation des géants s'écroule, les drows partent se cacher dans la nature et les elfes s'enfuient jusqu'à l'île-continent d'Aërénal.

L'âge des monstres

Date	Événement
–38 000	Les géants redeviennent des monstres primitifs condamnés à errer dans les ruines de leur ancienne civilisation. Les dragons regagnent leur propre continent, et les elfes s'installent en Aërénal. Pendant ce temps, au Khorvaire, les premiers royaumes gobelinoïdes apparaissent dans la région qui abrite aujourd'hui la Brélande et le Dargûn.
–30 000	Émergent dans l'ouest du Khorvaire des nations orques qui rivalisent avec les royaumes gobelinoïdes.
–25 000	La Cour d'Outre-Mort apparaît en Aërénal. Premières escarmouches entre elfes et dragons, qui initient une longue succession de périodes de paix entrecoupées tous les deux ou trois siècles de conflits brefs et dévastateurs.
–16 000	Les Dhakâniens unissent les nations gobelinoïdes et fondent le plus grand empire gobelin de tous les temps. Les Sentinelles du Seuil apparaissent au sein des orques de l'ouest du Khorvaire.
–12 000	Les nains quittent les Givres félons pour les monts Ferracines.
–10 000	Les elfes aërénals établissent une colonie dans ce qu'on appelle aujourd'hui le Valénar. La coexistence pacifique ne dure pas, et la guerre éclate entre elfes et Dhakâniens. Les elfes abandonnent leur colonie quand un nouvel affrontement avec les dragons menace l'Aërénal.
–9 000	La guerre contre les daëlkyrs décime les régions occidentales du Khorvaire.
–5 000	Affaibli par la guerre contre les daëlkyrs, l'empire dhakânien éclate sous les coups de boutoir des querelles intestines et de la guerre civile, causant l'effondrement de toute la civilisation gobelinoïde.

L'ère actuelle

Date	Événement
–4 100	Le grand pin Oalian est *éveillé*.
–3 200	Le dracogramme de l'Hospitalité apparaît parmi les halfelins des plaines de Talante, ceux de l'Ombre et de la Mort au sein des elfes d'Aërénal. Les dragons voient avec horreur et stupéfaction la Prophétie commencer à s'étendre chez les races « inférieures ».
–3 000	Lhazâr conduit les humains hors de la Sarlonie jusqu'aux rives orientales du Khorvaire. Le dracogramme de la Guérison apparaît chez les halfelins des plaines de Talante.
–2 800	Le dracogramme de l'Écriture apparaît au sein des gnomes du Zilargo.
–2 600	Le dracogramme de la Sentinelle apparaît chez les humains du Karrnath pré-Galifar. La maison Vol,

qui porte le dracogramme de la Mort, est éliminée en Aërénal. Vol devient une liche. La maison Phiarlane quitte l'Aërénal pour s'installer auprès des humains du Khorvaire.

–2 500	Les premières villes de ce qui va devenir les Cinq Nations se développent au centre du Khorvaire. Le dracogramme de la Création apparaît chez les humains du Cyre pré-Galifar. Le dracogramme de Garde apparaît chez les nains des bastions de Mror.
–2 000	Karrn le Conquérant fonde la nation du Karrnath, défait les villes gobelinoïdes restantes et tente sans succès de conquérir les quatre autres nations humaines. Le dracogramme de la Tempête apparaît auprès des demi-elfes du Thrane pré-Galifar.
–1 900	Le dracogramme du Passage apparaît chez les humains de l'Aundair pré-Galifar.
–1 800	Le dracogramme du Dressage apparaît chez les humains des confins d'Eldyn. Les kalashtars atteignent la Sarlonie, fuyant le Dal Quor et les persécutions des quoriens.
–1 500	Les quoriens entreprennent de conquérir la Sarlonie. Une seconde vague d'immigrants humains débarque sur les rives occidentales du Khorvaire. Le dracogramme de la Détection apparaît chez les demi-elfes de la Brélande pré-Galifar. Les maisons à dracogramme déclenchent la Guerre des Dracogrammes pour mettre fin à la menace des à dracogrammes singuliers et mixtes. Les Douze sont mis en place.
–1 043	Galifar Ier naît au Karrnath.
–1 022	Galifar monte sur le trône du Karrnath.
–1 012	Galifar entreprend sa campagne d'unification des Cinq Nations.
–1 005	Galifar conclut un pacte avec les maisons à dracogramme, leur offrant un statut de neutralité en contrepartie de leur soutien à sa campagne.
–1 000	Le dracogramme de la Découverte apparaît chez les humains et les demi-orques des marches de l'ombre.
1 C.R. (–998)	Galifar Ier et ses cinq descendants — Cyre, Karrn, Thrane, Aundair et Brée — prennent le contrôle des Cinq Nations et fondent le royaume du Galifar.
15 C.R.	Galifar Ier fonde le Congrès profane.
28 C.R.	Début de la Guerre galifaro-lhazârienne, qui durera dix ans.
32 C.R.	Les Cinq Nations sont rebaptisées du nom des enfants du roi Galifar.
40 C.R.	Dans sa quatre-vingt-cinquième année, Galifar Ier se retire et abandonne la charge du royaume à Cyre, le plus âgé de ses enfants survivants.
53 C.R.	Mort de Galifar Ier.
106 C.R.	La maison Kundarak est reconnue par les autres maisons à dracogramme.
299 C.R.	Naissance de l'Église de la Flamme d'Argent.
347 C.R.	La maison Lyrandar s'empare d'une île au large de l'Aundair pour y fonder Tempestuosa.
498 C.R.	La maison Sivis trouve le dracogramme de la Découverte en explorant les marches de l'ombre. La maison Tharashk est créée peu après.
512 C.R.	Le roi Daroûn ordonne la construction de l'observatoire du Pic-aux-Étoiles.
778 C.R.	Des méduses de Khyber s'emparent de Cazhâk Drâl.
789 C.R.	Les relais de missives de la maison Sivis entrent en fonction.
802 CR.	Le royaume du Galifar, en coopération avec les maisons à dracogramme, finance la modernisation de la cité commerçante de Cap-Tempête sur la péninsule nord du Xen'drik.
811 C.R.	La première voie fulgurante relie Fort-de-Flamme à Beaurefuge.
832 C.R.	L'Église de la Flamme d'Argent lance une inquisition visant à éradiquer les lycanthropes ; l'opération se poursuit pendant cinquante ans et se solde par l'extermination quasi-complète de l'espèce.
845 C.R.	Le roi Jarot entreprend un vaste chantier public afin de relier tout le centre du Khorvaire par des voies fulgurantes. Vingt ans après, le réseau couvrira les Cinq Nations, le Zilargo, les bastions de Mror et les plaines de Talante.
878 C.R.	La maison Dénéith commence à offrir à ses clients des mercenaires gobelinoïdes de la région du Dargûn.
894 C.R.	Mort du roi Jarot, le dernier souverain du Galifar. Thalin, Kaïus et Wroann rejettent la succession de Mishann. Wrogar soutient les prétentions de sa sœur, et c'est le début de la Dernière Guerre.
896 C.R.	Fondation de l'ordre de la Griffe d'Émeraude.
897 C.R.	Kaïus Ier est changé en vampire par la liche Vol.
910 C.R.	Après que Kaïus Ier a fait croire à sa mort et est parti en quête d'un moyen de libérer son royaume du Sang de Vol, Kaïus II monte sur le trône du Karrnath.
914 C.R.	Les bastions de Mror proclament leur indépendance. Thalin du Thrane meurt, et l'Église de la Flamme d'Argent prend le contrôle de la nation.
918 C.R.	Des saboteurs inconnus détruisent la Tour du Miroir de Sharn.
928 C.R.	Ven ir'Kesslane part fonder le Q'barra à la tête de colons des Cinq Nations.
956 C.R.	Des mercenaires aërénals annexent le sud du Cyre et proclament la souveraineté de la nation elfique du Valénar.
958 C.R.	Les confins d'Eldyn proclament leur indépendance sous la protection des Protecteurs de la Forêt et la direction du grand druide Oalian.
961 C.R.	Boranel devient roi de Brélande.
962 C.R.	Le Zilargo s'aligne officiellement sur la Brélande.
965 C.R.	La maison Cannith met au point les forgeliers de l'ère moderne, des créatures artificielles conçues pour livrer la Dernière Guerre.
969 C.R.	Harûc prend la tête d'une rébellion hobgobeline qui aboutit à la naissance du Dargûn.
972 C.R.	Scission entre la maison Thuranni et la maison Phiarlane.
976 C.R.	Moranna, régente du Karrnath, met l'ordre de la Griffe d'Émeraude hors la loi.
980 C.R.	Début du règne de la reine Aurala ir'Aundair.
986 C.R.	Un trio de guenaudes appelées les Filles de Sora Kell arrive en Droâm à la tête d'une armée de trolls, d'ogres et de gnolls.
987 C.R.	Le roi Boranel retire ses colons et boucle les terres à l'ouest du massif des Grisemurailles. Les Filles de Sora Kell proclament la souveraineté de la nation de Droâm.
990 C.R.	Les premiers aéronefs élémentaires de la maison Lyrandar entrent en service.
991 C.R.	Début du règne de Kaïus III au Karrnath.
993 C.R.	Jaëla Daran devient Gardienne de la Flamme d'Argent.
994 C.R.	Anéantissement du Cyre, création des terres du Deuil.
996 C.R.	Le traité de Fort-Trône met un terme officiel à la Dernière Guerre. Le traité reconnaît les nations d'Aundair, de Brélande, du Thrane, du Karrnath, des plaines de Talante, du Zilargo, du Q'barra, des principautés de Lhazâr, des bastions de Mror, des confins d'Eldyn, du Dargûn et du Valénar. La maison Cannith se voit ordonner de détruire toutes ses forges de création ; les forgeliers restants reçoivent le statut de créatures pensantes, avec tous les droits associés.
998 C.R.	Début de la campagne...


Thoric, agent d'élite de la Citadelle, avait déjà connu pire ces dernières années.
Ce sont les risques du métier quand on sert le roi de Brélande. En un sens, il pouvait se sentir flatté.
L'ordre de la Griffe d'Émeraude a envoyé plus de vingt guerriers à ses trousses, cette fois-ci...

CHAPITRE HUIT

ORGANISATIONS

Dans une campagne d'Éberron, les héros affrontent les manigances et la traîtrise aussi souvent que les griffes et les crocs des monstres. Les descriptions qui suivent ne représentent que quelques-unes des nombreuses sectes et autres cabales en activité au Khorvaire et au-delà. Certaines peuvent devenir les mécènes et clients des aventuriers, et d'autres leurs adversaires. Mais la plupart du temps, les alliés d'aujourd'hui sont les concurrents et les ennemis de demain.

L'Assemblée

L'Assemblée est composée de dragons d'Argonesse qui veulent adopter un rôle plus actif dans le monde, et de leurs serviteurs, dont beaucoup ne réalisent pas qu'ils travaillent pour de telles créatures. Les membres de cette organisation secrète surveillent l'émergence des dracogrammes chez les races inférieures, et croient qu'il ne suffit pas d'étudier et de méditer sur la Prophétie draconique, mais qu'il faut aider et accélérer son accomplissement.

L'Assemblée fut fondée par de jeunes dragons d'Argonesse qui pensaient que la Prophétie exigeait leur participation aux affaires du monde, au-delà de leur continent. Les plus vieux dragons permettent à contrecœur à l'Assemblée d'exister, tant qu'elle garde profil bas et ne fait rien qui puisse mettre en danger la Prophétie ou les dragons eux-mêmes. Dans cette optique, les dragons qui font partie de l'Assemblée surveillent les activités des autres races à distance, ou utilisent des moyens magiques pour dissimuler leur vraie nature quand ils se rendent dans le monde des humains.

L'Assemblée n'est guère structurée ni organisée. Ses membres partagent leur savoir comme ils en ont fait le vœu, informant même les dragons qui ne font pas partie du groupe de leurs découvertes et de leurs observations. Certains dragons de l'Assemblée passent des décennies déguisés en membres des autres races, servant de conseillers aux rois ou faisant office d'observateurs silencieux. Ce n'est que lorsqu'un membre de l'Assemblée révèle sa vraie nature que les dirigeants d'Argonesse s'intéressent aux activités de ce groupe, et si un dragon, quel qu'il soit, semble menacer la communauté tout entière, le problème est réglé de manière drastique.

Les membres de l'Assemblée ou ses agents infiltrés parmi les autres races peuvent demander l'aide des aventuriers pour leurs plans à longue échéance et afin d'accélérer l'accomplissement de la Prophétie. La plupart du temps, dans ce genre de situation, les aventuriers ne réaliseront pas que leur commanditaire est un dragon.

Exemple d'observateur de l'Assemblée. Dragon jeune adulte d'argent ; FP 14 ; dragon (froid) de taille G ; DV 19d12+76 plus 3 ; pv 202 ; Init +0 ; VD 12 m, vol 45 m (médiocre) ; CA 27, contact 9, pris au dépourvu 27 ; B.B.A. +19 ; Lutte +29 ; Att morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) ; Out morsure (+24 corps à corps, 2d6+6) et 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+3) et 2 ailes (+22 corps à corps, 1d6+3) et queue (+22 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m pour la morsure) ; AS pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle ; Part immunité contre l'acide, le froid et les effets de *sommeil* et de paralysie, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (20), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LN ; JS Réf +11, Vig +15, Vol + 15 ; For 23, Dex 10, Con 19, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences et dons : Acrobaties +5, Art de la magie +16, Bluff +14, Concentration +18, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (nature) +14, Déguisement +23, Détection +24, Diplomatie +18, Discrétion –4, Équilibre +7, Fouille +24, Intimidation +6, Perception auditive +24, Premiers secours +9, Psychologie +24, Représentation (scène) +9, Saut +31 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (souffle), Attaques multiples, Robustesse, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Langues : commun, draconien, elfique, géant, une autre langue au choix.

Pouvoirs magiques. Feuille morte 2 fois par jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 45 mètres, 18 DV ou moins, jet de Volonté (DD 23) pour annuler.

Souffle (Sur). Cône de 12 mètres de long, dégâts 10d8 de froid, jet de Réflexes (DD 25) pour demi-dégâts ; ou cône de 12 mètres de long, paralysie pour 1d6+5 rounds, jet de Vigueur (DD 25) pour annuler.

Marche sur les nuages (Sur). Peut marcher sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais peut être désactivé (ou réactivé) à tout moment (par une action libre) si le dragon le décide.

Transformation (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes de taille M ou inférieure. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Sorts. Comme un ensorceleur de niveau 5.

Sorts d'ensorceleur connus (peut lancer 6/7/5 ; DD de sauvegarde 14 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection de la magie*, *détection du poison*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *réparation* ;

1er niveau : *contact glacial, repli expéditif, protection contre le Bien, protection contre le Mal* ; 2e niveau : *invisibilité, toile d'araignée.*

L'Aurum

L'Aurum, une mystérieuse alliance regroupant certains des plus riches habitants du Khorvaire, se sert du pouvoir de l'or et du platine pour étendre son influence sur tout le continent. Depuis son quartier général de Mont-Krona dans les bastions de Mror, cette organisation d'alignement loyal mauvais garde étroitement le secret sur ses véritables intentions.

L'Aurum est né dans les bastions de Mror. Même avant la Dernière Guerre et la déclaration d'indépendance des nains, divers membres de clans puissants s'étaient regroupés en une fraternité secrète conçue pour accroître la richesse et le pouvoir de ses membres. Avec l'effondrement du Galifar et l'émergence de la nation naine, les membres de l'Aurum commencèrent à scruter l'horizon au-delà de la chaîne des Ferracines. Des maîtres de guilde, des magnats du crime, des princes marchands, des nobles et des membres des maisons à dracogramme, entre autres, se joignirent à la société secrète qui devint bientôt plus qu'une simple confrérie. Entre l'afflux de sang neuf et la dévastation provoquée par la Dernière Guerre, on assista à un déferlement de nouvelles idées qui suscitèrent de tout nouveaux desseins pour cette cabale.

L'Aurum cache ses véritables activités au reste de monde. La confrérie prétend n'être qu'une innocente fraternité regroupant de riches passionnés d'histoire : la plupart de ses membres ont d'impressionnantes collections personnelles de volumes historiques rares et de reliques issues d'anciennes civilisations. Bien des membres de l'Aurum s'intéressent vraiment au passé, car ils entendent modeler l'avenir selon leurs désirs.

L'organisation est divisée en quatre niveaux appelés des « concordes » de cuivre, d'argent, d'or et de platine. Les membres de plus haut rang ont plus facilement accès aux ressources de l'Aurum, et plus d'influence lors des réunions de cette société secrète. Le rang est basé à la fois sur l'influence personnelle et les services rendus au groupe. Un puissant légataire d'une maison à dracogramme est directement intégré à la concorde d'or, tandis qu'un maître de guilde de peu d'importance commence en tant que membre de la concorde de cuivre. Mais au fil du temps, n'importe quel membre peut accéder à la concorde de platine.

La plupart des membres pensent que la concorde de platine gère les affaires de l'Aurum, mais les vrais cerveaux de la conspiration forment un cercle intérieur connu sous le nom de cénacle occulte. Il existe en dehors de la structure des concordes et son œuvre consiste à manipuler les nations du Khorvaire. Antus ir'Soldorak (LM, nain (m), noble 4/roublard 6) préside le cénacle occulte et officie en tant que chancelier de la Concorde de platine.

L'Aurum doit être considéré comme une ressource et non comme une force active. Ses membres partagent leurs connaissances pour accroître leur fortune personnelle ou pour vaincre des rivaux communs. Cependant, les ministres secrets du cénacle occulte pensent que l'aristocratie n'est pas faite pour diriger la société. Les rois et les reines font d'excellentes figures publiques, mais aucun noble ne dispose à lui seul de la sagesse requise pour régner avec efficacité. La Dernière Guerre l'a définitivement prouvé, et les dirigeants de l'Aurum entendent bien s'assurer que toutes les futures guerres servent leurs propres intérêts. Dans ce but, ils ont recruté des agents dans toutes les nations et les maisons à dracogramme, ciblant les individus ambitieux dotés d'un certain pouvoir et d'une certaine influence.

Les concordiens de l'Aurum portent un anneau simple à chaque doigt excepté aux pouces, ce qui en fait huit en tout. Les membres de la concorde de cuivre ont des anneaux de cuivre, ceux de la concorde d'argent des anneaux d'argent, etc. Faisant plus office de symbole de statut que de bijou précieux, chaque anneau a la même valeur que 10 pièces frappées dans le même métal.

Exemple de concordien de l'Aurum. Nain, noble 5 ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 27 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 ; B.B.A. +5 ; Lutte +3 ; Att hache de guerre naine de maître (+4 corps à corps, 1d10/×3) ou hache de lancer (+2 distance, 1d6) ; Out hache de guerre naine de maître (+4 corps à corps, 1d10/×3) ou hache de lancer (+2 distance, 1d6) ; Part nain, vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +0*, Vig +2* (+4 contre le poison), Vol + 5* ; For 11, Dex 8, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 12.

Compétences et dons : Bluff +6, Connaissances (architecture et ingénierie) +6, Connaissances (histoire) +6, Connaissances (noblesse et royauté) +6, Diplomatie +14, Estimation +6, Psychologie +6, Renseignements +6 ; Négociation, Volonté de fer.

Langues : commun, langue des nains, une autre langue au choix.

Possessions : armure de cuir cloutée, targe, hache de guerre naine de maître, hache de lancer, habit de noble, 8 anneaux de cuivre (valant 10 pc chacun), bourse contenant 2d6 gemmes (valant 50 po chacune), loupe (valant 100 po), lettre de crédit, papiers d'identité, documents de voyage.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

La bibliothèque de Korranberg

Située dans la cité portuaire la plus méridionale du Zilargo, la bibliothèque de Korranberg est la plus volumineuse source de connaissances de tout le Khorvaire. En plus de servir de ressource aux érudits et aux explorateurs, la bibliothèque finance souvent des expéditions destinées à étudier les cultures antiques ou les territoires inexplorés.

La soif de savoir des gnomes du Zilargo est sans égale : c'est cette curiosité qui donna naissance à la bibliothèque de Korranberg. Un gardien du savoir de la puissante famille Korran devint obsédé par une théorie qui voulait que les dieux de l'Ost souverain fussent en réalité des dragons qui avaient connu l'ascension. Ce gnome, Dorius Alyre ir'Korran, jura qu'il amasserait assez de connaissances et d'informations pour surpasser le seigneur souverain Auréon lui-même, afin de pouvoir transcender sa nature de mortel et prendre la place du dieu. La famille Korran investit de considérables sommes dans l'obsession de Dorius : même ceux qui n'accordaient pas de crédit à ses théories sur la divinité étaient intrigués par l'idée d'une vaste réserve de connaissances. Dorius finit par mourir, mais sa bibliothèque lui survécut. Au fil des siècles, elle continua à grandir et à s'étendre. Avec l'émergence du royaume du Galifar, les membres de la haute bourgeoisie et de l'aristocratie de tout le Khorvaire vinrent étudier dans les académies qui s'y greffaient. Aujourd'hui, la bibliothèque de Korranberg joue un rôle significatif dans l'économie du Khorvaire. Elle finance de nombreuses expéditions destinées à approfondir les connaissances, et peut être un commanditaire de choix pour les aventuriers.

Les citoyens de Korranberg tirent une grande fierté de leur bibliothèque. Les habitants de la cité peuvent assister gratuitement aux cours des facultés, et chaque habitant doit travailler pendant quatre ans au service de la bibliothèque. Ce service est considéré comme un acte de patriotisme et une expérience éducative. Beaucoup choisissent de prolonger cette période de service, en acceptant des postes de conférenciers ou d'administrateurs, et d'autres rôles importants.

Chacune des huit facultés de la bibliothèque cherche à approfondir un champ de connaissances particulier. Ensemble, les facultés entretiennent les archives – de vastes dépôts rassemblant les connaissances accumulées durant trois millénaires. Les doyens de chaque faculté servent au sein d'un conseil centralisé qui gère les affaires de la bibliothèque. Ce conseil est dirigé par un membre nommé au sein de la famille Korran, et descendant des fondateurs de la bibliothèque. Comme pour tous les statuts politiques au Zilargo, les postes au sein de la bibliothèque impliquent intrigues, chantage et complots. L'actuelle haute conseillère, Alina Alrène ir'Korran (LM, gnome (f), noble 5/barde 2), est une femme rusée qui a dû combattre bien des concurrents au sein de sa propre maison pour conserver son statut et sa position.

La bibliothèque est basée à Korranberg, mais elle dispose d'annexes dans les capitales de chaque nation du Khorvaire, qui abritent des équipes de chercheurs. Si la bibliothèque n'est pas aussi concentrée sur la magie que les Douze ou le Congrès profane, elle a eu des siècles pour remplir ses étagères. Les archives confidentielles et les salles secrètes sont puissamment défendues et protégées contre les sorts de scrutation et autres formes d'espionnage.

La bibliothèque semble plus grande de l'intérieur que de l'extérieur (et même alors, elle est imposante). Quand un chercheur réserve une place pour travailler un moment à la bibliothèque, un employé lui confie une pierre-catalogue (un cristal de couleur orange lié aux sujets que le chercheur veut étudier). On lui fournit alors une cellule d'étude privée, une petite zone lumineuse au sein de ténèbres omniprésentes, située quelque part dans l'espace extradimensionnel de la bibliothèque. Dans la lumière, un bureau, une chaise, une table de travail et un piédestal étroit sont disposés pour le chercheur, ainsi que des plumes d'oie, de l'encre, du parchemin et de la cire à cacheter. Quand la pierre-catalogue est placée sur le piédestal, des alcôves composées d'étagères remplies de livres et de parchemins surgissent des ténèbres pour créer les murs de la cellule d'étude. Quand le chercheur a fini de travailler, il doit retirer la pierre du piédestal afin de faire disparaître les étagères et de pouvoir sortir de la cellule.

Exemple d'employé de la bibliothèque. Gnome, expert 6 ; FP 5 ; humanoïde de taille P ; DV 6d6 ; pv 21 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 ; B.B.A. +4 ; Lutte –2 ; Att dague (+3 corps à corps ou +6 distance, 1d3–2/19–20) ; Out dague (+3 corps à corps ou +6 distance, 1d3–2/19–20) ; Part gnome, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +3*, Vig +2*, Vol +5* ; For 7, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 11.

Compétences et dons : Art de la magie +15, Artisanat (alchimie) +8, Connaissances (architecture et ingénierie) +8, Connaissances (folklore local) +11, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (histoire) +14, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (noblesse et royauté) +11, Décryptage +11, Diplomatie +2, Discrétion +5, Fouille +4 (pour chercher les portes et les compartiments secrets), Perception auditive +2, Renseignements +2, Utilisation d'objets magiques +8 (+12 pour déchiffrer les sorts sur les parchemins) ; Affinité magique, Talent (Connaissances [histoire]), Talent (Décryptage).

Langues : commun, nain, gnome, une autre langue au choix.

Possessions : dague, habit d'érudit, clefs de 2d4 portes verrouillées de la bibliothèque, papiers d'identité.

*Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Les Douze

Institution profane fondée par les maisons à dracogramme, l'ordre des Douze opère depuis une tour à treize étages qui flotte au-dessus de la cité de Korth, au Karrnath. Dans les accords qui mirent un terme à la Guerre des Dracogrammes, Hadran d'Cannith suggéra que les maisons devraient travailler de concert pour créer un institut destiné à l'application de la magie, une fondation qui étudierait les dracogrammes et les formes plus traditionnelles de magie profane. Le donjon fut bâti par Alder d'Cannith, un magicien visionnaire et maître fabricant qui déduisit de ses études sur les cieux que le donjon devait comporter treize tours. « Les lunes indiquent que le nombre parfait de dracogrammes est de treize, » expliqua Alder de façon sibylline, « mais nous appellerons cette institution les Douze, car le treizième dracogramme a été banni il y a bien longtemps ». Nul ne contesta son point de vue. Si les elfes se souviennent du dracogramme de la Mort, c'est là un sujet qu'ils préfèreraient oublier. En dehors des dirigeants des elfes, rares sont ceux qui connaissent la vérité concernant le dracogramme perdu.

Au fil des siècles, l'institut a permis de nombreux progrès en magie profane. Les façonneurs des Douze ont aidé à développer les aéronefs utilisés par la maison Lyrandar, par exemple, ainsi que les relais de missives de la maison Sivis.

En tant qu'annexe des maisons à dracogramme, les Douze tentèrent de rester neutres durant la Dernière Guerre. Toutefois, bien des magiciens et des façonneurs parmi les Douze étaient plus étroitement liés à certaines nations qu'à l'institut, et ils choisirent de s'en séparer pour livrer bataille. Un certain nombre moururent durant la guerre. Maintenant que les Douze ont repris leurs activités normales, ils cherchent à remplacer leurs membres décédés et à s'assurer que chaque maison soit représentée.

Le Comité des Douze supervise l'institut. Le comité comporte en réalité plus de douze membres : il existe douze dracogrammes, mais la séparation des maisons Phiarlane et Thuranni et les troubles qui agitent la maison Cannith ont fait varier le nombre de participants.

Les Douze ont accès à des ressources mystiques variées et à des fonds énormes, et les plus grands magiciens et thaumartisans se battent pour le privilège de travailler à l'institut. Les progrès réalisés à l'institut sont partagés équitablement entre les maisons, bien qu'il existe des rumeurs qui veulent qu'une ou plusieurs maisons aient détourné des fonds pour des projets secrets ou tenté de dissimuler de précieuses découvertes.

En tant qu'institution, les Douze cherchent à faire progresser les arts mystiques. En particulier, le Comité des Douze cherche à établir des progrès magiques qui peuvent avoir une valeur pratique au sein de la société, et qui seraient susceptibles de générer des bénéfices. Les Douze ont beaucoup à offrir à des aventuriers profanes. Ils ont accès à d'importants stocks de composantes magiques rares et à une vaste bibliothèque de sorts. Les Douze peuvent apporter énormément même à des individus ordinaires, car les sages de l'institut peuvent rapidement identifier les objets

et artefacts magiques inhabituels. Cependant, en tant qu'organisation prestigieuse, les Douze ne traitent pas avec des aventuriers dont la réputation n'est pas positive.

Le roi Galifar Ier, qui n'était pas convaincu de la neutralité et des visées altruistes des maisons à dracogramme, fonda le Congrès profane, concurrent direct des Douze. Aujourd'hui, les deux instituts de recherche magique sont engagés dans une rivalité plus ou moins amicale pour trouver des ressources et des étudiants, et pour faire progresser la science profane.

Exemple de façonneur membre des Douze. Humain, façonneur 8 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 8d6 ; pv 30 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +6/+1 ; Lutte +5 ; Att dague de maître (+6 corps à corps, 1d4–1/19–20) ; Out dague de maître (+6/+1 corps à corps, 1d4–1/19–20) ; AS influx, potentiel métamagique ; Part coup d'œil du façonneur, création d'homoncule, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, préservation d'essence, réserve créative ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +7 ; For 8, Dex 12, Con 10, Int 17, Sag 13, Cha 18.

Compétences et dons : Art de la magie +16 (+18 pour déchiffrer un sort sur un parchemin), Artisanat (un au choix) +14, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Estimation +14, Utilisation d'objets magiques +15 (+17 pour activer un sort sur un parchemin, +17 pour activer une baguette ou un objet merveilleux) ; Artisan exceptionnel, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de créature artificielle, Écriture de parchemins, Extension d'effet, Extension de durée, Préparation de potions.

Langues : commun, nain, une autre langue au choix.

Influx : 4/4/4/1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de l'influx.

Possessions : *bracelets d'armure +4*, dague de maître, *cape de Charisme +2*, *bandeau d'Intelligence +2*, *baguette d'immobilisation de personne* (25 charges, *immobilisation de personne* à durée étendue coûte 2 charges), *baguette d'éclair* (20 charges, *éclair* à effet étendu coûte 3 charges), *huile de corps artificiel de pierre*, parchemin d'*arme alignée*, parchemin d'*amélioration d'armure*, parchemin de *réparation de dégâts modérés*, flasque de feu grégeois, tenue d'artisan, outils d'artisan de maître, papiers d'identité, documents de voyage.

L'Église de la Flamme d'Argent

Les prêtres et les paladins de la Flamme d'Argent luttent contre les forces des ténèbres depuis des centaines d'années. Religion relativement jeune, l'Église de la Flamme d'Argent a trouvé d'ardents partisans dans tout le Khorvaire, et en particulier dans la nation du Thrane. Cette organisation loyale bonne est basée dans la cité de Fort-de-Flamme, sous la direction de Jaëla Daran, la Gardienne de la Flamme. Les membres de cette Église portent une pointe de flèche en argent gravée d'une flamme stylisée.

L'Église de la Flamme d'Argent naquit en 229 C.R., quand la paladine Tira Miron et un couatl fusionnèrent avec une colonne de feu argenté pour empêcher un démon de s'échapper de Khyber. Tira fait désormais office de Voix de la Flamme d'Argent, servant d'intermédiaire entre les races communes et les pouvoirs divins. L'actuelle Gardienne de la Flamme, Jaëla Daran, fillette de onze ans, bénéficie des pouvoirs et des capacités d'un prêtre de niveau 18 tant qu'elle reste dans les limites de la cité de Fort-de-Flamme, où brûle constamment la Flamme d'Argent. Quand elle quitte les environs du pilier de feu, elle ne peut compter que sur ses propres talents de prêtre de niveau 3.

Au fil des siècles, le culte de la Flamme d'Argent s'est propagé dans tout le Khorvaire. Ses disciples sont engagés dans une lutte sans fin contre les forces du mal. Ils ont combattu les démons, chassé les lycanthropes presque jusqu'à leur extermination totale, et affronté toutes sortes de monstres. Cependant, l'adversaire le plus inexorable de l'organisation est la corruption qui sévit parfois en son sein.

La Gardienne de la Flamme siège sur les trônes spirituel et temporel de l'Église et de la nation. L'échelon suivant de la hiérarchie du culte est le conseil des cardinaux, qui supervise le fonctionnement de l'Église et de l'état. Les ministres du culte sont les guides spirituels des croyants, à l'intérieur du Thrane et à l'étranger, combattant le mal en faisant le bien autour d'eux.

Les templiers de l'Église sont des guerriers, des paladins, des prêtres et des exorcistes formés à affronter le mal par l'épée, la masse d'armes et la magie. Le cardinal de l'ordre préside le conseil des cardinaux, et ses templiers protègent le Thrane, les églises et les possessions du culte dans tout le Khorvaire. Composant le troisième ordre au sein de la Flamme d'Argent, les moines sont les missionnaires de l'Église. Les frères dévoués à la Flamme d'Argent répandent la foi avec zèle en dehors du Thrane.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un ordre distinct, une petite partie des disciples croit en la Flamme pure. Ces fervents Enflammés, aussi appelés puritains, interprètent toutes les paroles de la Voix de la Flamme au pied de la lettre. Dans le passé, les puritains ont aidé au développement de l'inquisition contre les lycanthropes et inspiré toutes sortes de croisades. Aujourd'hui, ce groupe est demeuré très influent au sein de l'Église.

Symbole de l'Église de la Flamme d'Argent

L'Église de la Flamme d'Argent cherche à purifier le monde. Elle fait la guerre aux forces maléfiques surnaturelles. Les templiers de l'Église parcourent le pays en combattant les fiélons, les morts-vivants et les créatures magiques. L'Église cherche aussi à combattre la corruption, l'avidité et les autres maux inhérents à la nature humaine, et c'est ce genre d'actes de foi qui a prolongé la Dernière Guerre. On n'attend pas du fidèle moyen qu'il combatte les zombis et les goules, mais il doit mener une vie vertueuse et encourager les autres à faire de même. L'Église enseigne que ceux qui purifient leur âme dans cette vie rejoignent la Flamme d'Argent à leur mort, attisant les feux qui emprisonnent les forces du mal en Khyber. Malheureusement, le clergé et les membres de l'Église ne respectent pas toujours les nobles idéaux incarnés par la Flamme d'Argent.

Les pires ennemis de la Flamme d'Argent sont les Seigneurs de la Poussière. Ils agissent rarement au grand jour, mais au fil des siècles, de nombreux affrontements ont opposé ces fiélons aux agents de la Flamme.

Exemple de prêtre de la Flamme d'Argent. Humain, prêtre 4 (Flamme d'Argent) ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 4d8+4 ; pv 25 ; Init +1 ; VD 6 m (9 m de base) ; CA 18,

contact 11, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +3 ; Lutte +2 ; Att morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8–1) ou arc long de maître et flèche en acier ignifié (+4 distance, 1d8/×3) ; Out morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8–1) ou arc long de maître et flèche en acier ignifié (+4 distance, 1d8/×3) ; AS renvoi des morts-vivants (5 fois par jour, +2, 2d6+7, niveau 5) ; AL LB ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +7 ; For 8, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Concentration +6, Connaissances (religion) +5, Diplomatie +6, Premiers secours +6 ; Écriture de parchemins, Maniement d'une arme de guerre (arc long), Préparation de potions.

Langues : commun.

Possessions : crevice, rondache en acier, morgenstern de maître, arc long de maître, 25 flèche en acier ignifié, tenue sacerdotale, symbole sacré en acier ignifié (Flamme d'Argent), *potion de force de taureau*, parchemin de *restauration partielle*, papiers d'identité, documents de voyage.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau de sort). Niveau 0 : *assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie* ; 1er niveau : *arme magique*, *bénédiction*, *compréhension des langages*, *faveur divine*, *sanctuaire* D ; 2e niveau : *immobilisation de personne*, *préservation des morts*, *protection d'autrui* D, *zone de vérité*.

D : sort de domaine. Domaines : Loi (lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine 1 fois par jour, durée 1 heure, le sujet gagne un bonus de résistance de +4 à son prochain jet de sauvegarde).

Les familles royales

Le roi Galifar Ier fonda une lignée royale qui règne encore aujourd'hui sur les régions du Khorvaire. Quand Galifar unifia les Cinq Nations sous sa bannière, il confia à chacun de ses aînés la régence d'une des nations. Ses descendants respectèrent cette pratique autant que l'âge et le nombre de leurs rejetons le leur permettaient, de telle façon que pendant le règne de la plupart des rois et reines de la lignée Galifar, leurs enfants apprenaient les bases du commandement en régnant sur certaines parties du royaume. Ils étaient donc plus ou moins prêts à monter sur le trône quand le roi abdiquait ou mourait. Le droit de succession revenait à l'aîné de chaque génération, du moins jusqu'à la mort du roi Jarot et à la querelle de succession qui déclencha la Dernière Guerre.

Aujourd'hui, les descendants de Galifar ir'Wynarn continuent à jouer leur rôle au Khorvaire. Trois des Cinq Nations restantes sont toujours dirigées par la famille Wynarn, et la famille royale de la quatrième nation, si elle n'est pas sur le trône, joue un certain rôle dans le gouvernement de la nation.

La reine Aurala ir'Wynarn (NB, humain (f), noble 8) règne sur l'Aundair, et sa famille et les nobles loyaux gèrent les besoins du peuple. Depuis la capitale de Beaurefuge, le bras d'Aurala porte aussi loin que son regard et elle projette de mettre à profit le calme issu de la paix actuelle pour déclencher une tempête qui la verra réclamer la couronne du Galifar pour elle seule.

Le roi Boranel ir'Wynarn (CB, humain (m), noble 3/guerrier 8), dirige la famille royale de Brélande depuis son ancien domaine dans la capitale, Wroat. Plus vieux que les autres dirigeants des Cinq Nations et doté d'héritiers qui n'ont encore inspiré ni amour, ni dévotion, Boranel s'inquiète du devenir de la Brélande quand sa tête sera trop lasse pour supporter la couronne.

Le roi Kaius III, qui est en réalité le vampire Kaius Ier, (LM, humain vampire (m), noble 2/guerrier 11), règne sur la nation du Karrnath. Rares sont les membres de sa cour ou ses sujets qui connaissent la véritable identité et la nature de Kaius. Il fait régner la dictature militaire qui a jusqu'ici profité à la nation, tout en oeuvrant afin de stabiliser la paix et de faire accéder son peuple à une civilisation plus évoluée.

Diani ir'Wynarn (NB, humain (f), noble 4), dirige la famille royale du Thrane, qui n'a qu'un rôle d'apparat au sein de la théocratie. En secret, elle œuvre à tisser des liens avec des puissances étrangères afin de reprendre la direction de la nation, mais l'Église de la Flamme d'Argent tient fermement les rênes du pouvoir et sera difficile à renverser.

On trouve d'autres membres de la famille Wynarn dans tout le Khorvaire. Le plus puissant d'entre eux est peut-être Oargev ir'Wynarn (LN, humain (m), noble 3/guerrier 1), le dernier héritier de la famille régnante du Cyre. Roi en exil, Oargev a établi son quartier général dans la ville de Nouveau Cyre, gracieusement fournie par la Brélande aux réfugiés de la nation détruite.

Exemple d'héritier de famille royale. Humain, noble 3 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 3d8 ; pv 17 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; B.B.A. +2 ; Lutte +1 ; Att rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6–1/18–20) ; Out rapière de maître (+4 corps à corps, 1d6–1/18–20) ; AL LB ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +4 ; For 8, Dex 13, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +8, Connaissances (noblesse et royauté) +8, Déguisement +8, Diplomatie +8, Équitation +7, Psychologie +7, Représentation (danse) +8 ; Attaque en finesse, Expertise du combat, Science de la feinte.

Langues : commun, gnome, une autre langue au choix.

Possessions : rapière de maître, habit de noble, bourse contenant 2d10 pa et 2d6 po, chevalière à paraphe, lettre de crédit, papiers d'identité, documents de voyage.

La fondation des Sillonneurs de l'Inconnu

Dans sa jeunesse, messire Boroman ir'Dayne était un excellent chasseur et un grand explorateur. Il dirigea la seule expédition qui atteignit les Givres félons et revint pour la raconter. Il lutta contre les ogres du Droâm, combattit les cthuuls des marches de l'ombre, et fut le premier halfelin à voyager jusqu'au Xen'drik et à en revenir. Il amassa une véritable fortune en son temps, mais durant son expédition finale vers le Xen'drik, il fut victime d'une malédiction débilitante que nulle magie ne put contrer. Il lui reste quelques années à vivre, et s'il n'a plus la force de partir lui-même en expédition, il brûle toujours de percer les mystères de l'inconnu. C'est dans ce but qu'il a voué sa fortune à la construction de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu, une guilde d'aventuriers et d'explorateurs qui finance de dangereuses expéditions vers des lieux exotiques, et fournit aux aventuriers audacieux un lieu où exposer leurs trophées et raconter leurs histoires.

La fondation des Sillonneurs de l'Inconnu est une organisation fermée. On ne peut devenir membre que sur invitation, et seuls les aventuriers et explorateurs les plus renommés se voient faire une telle offre. Le conclave des Sillonneurs gère les affaires de la fondation. Le conclave se réunit en Aundair, et toutes les décisions sont prises à la majorité des voix. Tant

qu'il est en vie, messire Boroman ir'Dayne (NB, halfelin (m), roublard 6/explorateur audacieux 4) a le dernier mot concernant toutes les dépenses de la fondation, et sa voix l'emporte même sur les décisions du conclave. Malgré tous ses talents, Dayne est terriblement handicapé par la malédiction, et quitte rarement l'enclave de la fondation à Beaurefuge.

Boroman ir'Dayne est un authentique philanthrope : il désire que son nom soit lié aux grandes aventures du futur, car il ne peut plus participer en personne à celles du présent. Son autre motif, inavoué, est l'espoir qu'un explorateur découvre un remède à l'étrange malédiction qui le vide de sa vie même. Naturellement, bien des membres de la fondation sont plus motivés par leur gloire ou leur richesse personnelle que par la gloire des Sillonneurs de l'Inconnu ou les expéditions à but purement intellectuel. La fondation est essentiellement une alliance d'individus, et chacun de ses membres a une personnalité distincte.

Exemple d'explorateur des Sillonneurs de l'Inconnu. Changelin, roublard 5/rôdeur 1/explorateur audacieux 2 ; FP 8 ; humanoïde (métamorphe) de taille M ; DV 5d6 plus 3d8 ; pv 33 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 18, contact 15, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +5 ; Lutte +6 ; Att *épée courte +1* (+6 corps à corps, 1d6+1/19–20) ou arbalète de poing (+9 distance, 1d4/19–20) ; Out *épée courte +1* (+6 corps à corps, 1d6+1/19–20) ou arbalète de poing (+9 distance, 1d4/19–20) ; AS attaque sournoise (+3d6), ennemi juré (gobelinoïdes +2) ; Part activité débordante, bonus d'esquive (+1), change-forme mineur, empathie sauvage (+3, –1 avec les créatures magiques), esquive instinctive, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+2) ; AL CN ; PA 5 ; JS Réf +11, Vig +3, Vol +0 (+2 contre les sorts et les effets de *sommeil*) ; For 11, Dex 18, Con 10, Int 14, Sag 8, Cha 15.

Compétences et dons : Acrobaties +12, Bluff +11, Connaissances (exploration souterraine) +6, Crochetage +11, Décryptage +7, Déguisement +9 (+19 lors de l'utilisation du pouvoir de change-forme mineur pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Désamorçage/sabotage +9, Diplomatie +6, Discrétion +11, Équilibre +6, Escalade +5, Estimation +7, Évasion +11, Fouille +7, Intimidation +6, Psychologie +7, Saut +7, Survie +3 (+5 dans les souterrains ou pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +6 (+8 pour déchiffrer un sort sur un parchemin) ; Destin héroïque, Esprit héroïque, Pistage, Science de l'initiative.

Langues : commun, halfelin.

Possessions : *armure de cuir +1 de déplacement furtif*, *épée courte +1*, arbalète de poing, 10 carreaux, *gants de Dextérité +2*, *havresac d'Hévrard*, tenue de voyage, 6 allume-feu, sac de chausse-trappes, étui à carte, pied-de-biche, grappin, 15 mètres de corde de soie, lanterne sourde, tente, outre, outils de cambrioleur, lettre de crédit, lettre de course, papiers d'identité, documents de voyage.

Les maisons à dracogramme

Les maisons à dracogramme existent depuis des milliers d'années. Pour une raison encore obscure, les races communes qui vivent sur les continents du Khorvaire et de l'Aërénal reçurent des dracogrammes et les pouvoirs magiques qui leur sont associés. Certains sages pensent que l'abondance de dracolithes d'Éberron sur ces continents a quelque chose à voir avec l'apparition des dracogrammes, mais nul ne peut prouver cette théorie. Ce qui est certain, c'est que les humains et les elfes ne manifestèrent jamais de dracogramme quand ils vivaient dans les régions de Sarlonie et du Xen'drik, pauvres en dracolithes d'Éberron.

Chaque forme de dracogramme apparaissait au sein d'une seule lignée, et bientôt des dynasties se développèrent en tirant profit des pouvoirs qui leur étaient liés. Ces familles bâtirent des empires économiques en utilisant leurs dracogrammes, et formèrent des maisons qui devinrent peu à peu des états commerciaux indépendants et internationaux. La Guerre des Dracogrammes, qui s'acheva il y a environ quinze siècles, stabilisa les maisons et fit disparaître les dracogrammes singuliers et mêlés qui auraient pu détruire l'économie de Khorvaire. Aujourd'hui, douze dracogrammes répartis entre treize maisons forment la base du pouvoir économique sur tout le continent.

Les accords passés à la fin de la Guerre des Dracogrammes officialisèrent les dogmes et les traditions auxquels adhèrent toutes les maisons. Ceux-ci comprennent des règles de neutralité (toutes les maisons affichent leur neutralité avec ostentation afin de pouvoir opérer au sein de toutes les nations), la normalisation des pratiques commerciales et des tarifs, les conventions liées au nom des familles, et l'interdiction de mariages entre maisons, afin que les dracogrammes restent purs.

Les maisons sont dirigées par des membres de la famille, une matriarche ou un patriarche servant de chef de l'exécutif à la famille et aux activités économiques. Les membres des maisons forment une aristocratie économique comparable aux familles nobles et royales des diverses nations, et les chefs de famille sont littéralement des barons de l'industrie et du commerce. Chaque maison emploie également des serviteurs et des domestiques pour aider aux affaires de la famille. Les plus prometteurs et ceux qui font preuve d'un bon sens de l'initiative peuvent s'élever dans la hiérarchie pour occuper des positions importantes au sein de la maison. Les plus efficaces et les plus entreprenants peuvent être invités à rejoindre la famille par un mariage avec les plus jeunes descendants de la lignée, assurant ainsi la pérennité de celle-ci.

Même si le sang de la maison coule dans les veines de tous les membres de la famille, tous n'ont pas de dracogramme : seule une petite fraction de chaque génération en manifeste un. Parmi ceux-ci, les dracogrammes superficiels sont les plus courants, les dracogrammes mineurs étant un peu moins nombreux et les dracogrammes majeurs encore plus rares. Ceux qui possèdent un dracogramme sont destinés à accomplir de grandes choses et ont au sein de leur famille des responsabilités dont les héritiers sans dracogramme n'auront jamais à se soucier.

La maison Cannith

La maison Cannith, composée d'humains portant le dracogramme de la Création, comprend des alchimistes, des façonneurs et des thaumartisans de grand talent, ainsi que les meilleurs artisans de tout le continent. La maison Cannith émergea au Cyre pré-Galifar, il y a presque vingt-cinq siècles. À l'origine, le clan Cannith était constitué de rétameurs, de réparateurs et d'artisans itinérants auxquels les dracogrammes naissants donnèrent l'avantage sur leurs concurrents. Tandis que la maison se développait, elle tourna son attention vers les disciplines surnaturelles, étudiant l'alchimie et mettant au point les techniques des façonneurs et des thaumartisans. En tant que fabricants, réparateurs et créateurs, la maison a un

point de vue plutôt loyal. Parmi ses plus grandes réussites, on compte les voies fulgurantes, les forgeliers et les hautes tours de Sharn.

La destruction des domaines ancestraux de la maison Cannith au Cyre et la mort du patriarche ont fait sombrer la maison dans le chaos. Trois leaders potentiels ont émergé, chacun entendant mener la maison vers le futur. Si la situation n'est pas aussi catastrophique que le schisme qui sépare la famille du dracogramme de l'Ombre, lequel a eu pour conséquence la création d'une nouvelle maison, aucun des dirigeants potentiels de la maison Cannith n'est prêt à accepter un de ses concurrents comme patriarche. Jusqu'ici, ils se sont partagés à contrecœur l'influence au sein de la famille en se concentrant sur leurs propres régions, et sans essayer de rassembler toute la famille.

La baronne Jorlanna d'Cannith (LN, humain (f), magicien 8) opère depuis Beaurefuge et supervise les efforts de la maison en Aundair, au Thrane et dans les confins d'Eldyn. Le baron Merrix d'Cannith (LM, humain (m), façonneur 9/légataire de dracogramme 3) dirige les activités de la maison en Brélande, au Zilargo et au Dargûn depuis ses domaines de Sharn. Le baron Zorlan d'Cannith (NM, humain (m), façonneur 3/ensorceleur 4/légataire de dracogramme 1) contrôle les opérations de la maison au Karrnath, dans les bastions de Mror, et dans les principautés de Lhazâr depuis une enclave de Korth.

La maison Cannith entretient deux guildes. La guilde des rétameurs garantit le bon fonctionnement de toute la société en réparant les bâtiments et les véhicules endommagés, en entretenant les infrastructures des villes principales, et en accomplissant d'autres travaux de ce genre. Les rétameurs de la maison Cannith voyagent souvent sur des itinéraires qui passent par les plus petits villages, utilisant leurs compétences magiques et ordinaires pour aider les communautés qu'ils traversent. La guilde des bâtisseurs accomplit les plus splendides œuvres d'artisanat, d'artifice et de magie. La guilde est divisée en dizaines de spécialités, dont les architectes, les maîtres de l'asservissement d'élémentaires, les alchimistes et les fabricants d'armure. La guilde des bâtisseurs garde jalousement le secret des plans de ses créations. Avec l'un de ces plans (qui sont composés de trois sections ou plus, appelées schémas), un membre de la guilde peut reproduire un objet plus rapidement et aisément que quiconque travaillant sans plan.

Les services offerts par la maison Cannith sont inestimables, et toutes les nations et les maisons à dracogramme ont tout intérêt à maintenir des relations amicales avec la maison de la Création. Le pire ennemi de la maison Cannith, c'est elle-même. Jorlanna et Zorlan cherchent tous deux à prendre le contrôle de la maison, tandis que Merrix se contente de régner sur les terres du sud et de continuer ses expériences secrètes dans les profondeurs de Sharn.

Exemple de thaumartisan de la maison Cannith. Humain, thaumartisan 3 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 3d4+3 ; pv 10 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10 ; B.B.A. +1 ; Lutte +0 ; Att mains nues (+0 corps à corps, 1d3–1) ou flasque de feu grégeois (+1 distance, 1d6 de feu); Out mains nues (+0 corps à corps, 1d3–1) ou flasque de feu grégeois (+1 distance, 1d6 de feu) ; AS sorts ; AL NB ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +5 ; For 8, Dex 11, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Art de la magie +8, Artisanat (alchimie) +5, Artisanat (travail de forge) +5, Concentration +8, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Connaissances (mystères) +5 ; Talent (Art de la magie), Talent (Concentration), Volonté de fer.

Langues : commun, gnome.

Sorts de thaumartisan préparés (3/3 ; DD de sauvegarde 11 + niveau de sort). Niveau 0 : *manipulation à distance* (×3) ; 1er niveau : *thaumartisanat* (×3).

Possessions : tenue d'artisan, outils d'artisan, flasque de feu grégeois, 6 allume-feu, papiers d'identité.

LA MAISON DÉNÉITH

Les fiers humains de la maison Dénéith portent le dracogramme de la Sentinelle. Née dans le Karrnath pré-Galifar, il y a environ vingt-six siècles, la maison offre aujourd'hui les services de la guilde des défenseurs et de la guilde des lames franches, l'une vouée à la protection et l'autre à la location de mercenaires qui se vendent au plus offrant. Depuis son quartier général de Karrlakton, le baron Bréven d'Dénéith (LN, humain (m) noble 3/guerrier 3/légataire de dracogramme 4) contrôle les guildes et supervise les activités des capitaines de la Sentinelle qui, en vertu d'un antique décret, font respecter la loi et l'ordre au sein des frontières nationales.

Depuis l'émergence du Galifar, la maison Dénéith a conservé une structure militaire. Les héritiers de la maison doivent servir dans la guilde des défenseurs, dans celle des lames franches ou parmi les capitaines de la Sentinelle. Les dirigeants de la maison sont généralement choisis parmi les généraux des lames franches.

Grâce à ses troupes de mercenaires, la maison Dénéith détient le pouvoir militaire le plus important parmi les maisons à dracogramme. Par le passé, elle a respecté à la lettre ses vœux de neutralité, vendant ses services sans distinction aux camps opposés de tous les conflits. Les Cinq Nations étant affaiblies par la Dernière Guerre, certains membres de la maison pensent qu'il est temps pour Dénéith d'exercer son pouvoir pour forger un nouveau royaume. Parmi ces activistes, le plus virulent est Shirin d'Dénéith (LM, humain (m) roublard 3/guerrier 4/légataire de dracogramme 2), commandant en chef des lames franches. Récemment converti au culte du Sang de Vol, Shirin a travaillé de concert avec l'ordre de la Griffe d'Émeraude et pourrait bien tenter sous peu d'arracher le contrôle de la maison à Bréven.

La guilde des défenseurs fournit ses services de protection rapprochée, assurés par des gardes du corps et des magiciens compétents, qui peuvent faire bénéficier leurs protégés de sorts de protection. La guilde des lames franches gère les activités de mercenaires dans tout le Khorvaire. Les membres de la maison Dénéith servent d'officiers, de formateurs et de stratèges, mais le gros de la troupe des lames franches est composé de mercenaires engagés. Les hobgobelins du Dargûn et les elfes du Valénar sont présents en grand nombre au sein des troupes de

Dénéith, mais la plupart des soldats de la maison sont humains. Parmi les troupes les plus célèbres, on compte la ligue de la Lame mordante. Cette troupe de mercenaires est composée de soldats qui servaient dans la garde de la reine du Cyre et sont maintenant livrés à eux-mêmes, sans bataille à livrer ni royaume où revenir.

Exemple de capitaine de la Sentinelle de la maison Dénéith. Humain, paladin 5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+5 ; pv 37 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; B.B.A. +5 ; Lutte +8 ; Att *épée longue +1* (+10 corps à corps, 1d8+4/19–20) ; Out *épée longue +1* (+10 corps à corps, 1d8+4/19–20) ; AS châtiment du Mal (2 fois par jour), renvoi des morts-vivants (5 fois par jour, +2, 2d6+4, niveau 2); Part aura de Bien, aura de bravoure, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (10 pv par jour), lien télépathique, santé divine, transfert d'effet magique, *destrier* (destrier lourd) ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +4 ; For 16, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Équitation +6, Escalade +2, Premiers secours +6 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement.

Langues : commun.

Possessions : harnois de maître, écu en acier de maître, *épée longue +1*, 2 *potions de soins modérés*, lettre de course, papiers d'identité, documents de voyage.

Destrier lourd (destrier de paladin). FP — ; créature magique de taille G ; DV 6d8+12 ; pv 39 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 18, contact 10, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +3 ; Lutte +11 ; Att sabot (+6 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 sabots (+6/+6 corps à corps, 1d6+4) et 1 morsure (+1 corps à corps, 1d4+2) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Part esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +14, Perception auditive +5 ; Course, Endurance.

LA MAISON GHALLANDA

Le dracogramme de l'Hospitalité apparut parmi les halfelins des plaines de Talante il y a près de trois mille deux cents ans. En utilisant ses pouvoirs, liés à la nourriture et aux abris, le clan Ghallanda devint une puissance importante parmi les nomades des plaines. Plus tard, la famille commença à envoyer des représentants aux nations humaines en plein essor ; la guilde des hôteliers était née.

Aujourd'hui, le patriarche de la maison tient sa cour dans l'antique cité de la Croisée des Chemins. Là, le baron Yoren d'Ghallanda (CB, halfelin (m), expert 3/barde 4) maîtrise d'une main de fer les deux aspects de l'héritage de sa maison : la culture nomade traditionnelle encore en vigueur dans les plaines de Talante et les halfelins « civilisés » qui vivent parmi les autres races depuis des millénaires.

Dans les plaines de Talante, la maison Ghallanda gère la ville commune de la Croisée des Chemins pour les nombreuses tribus halfelines nomades qui s'en servent pour le commerce et les rassemblements de clans. Dans les plaines, la maison gère également une foire itinérante appelée l'Auberge itinérante pour les halfelins qui vivent trop loin des murs protecteurs de la Croisée des Chemins.

Au sein des autres nations, les halfelins intégrés qui ont grandi parmi les races communes gèrent la guilde des hôteliers. Parmi ses membres, on trouve des aubergistes, des chefs cuisiniers et des restaurateurs, ainsi que des inspecteurs qui veillent à la qualité et réglementent les affaires de tous les établissements membres : ceux qui sont gérés par la maison aussi bien que les auberges et restaurants indépendants qui s'efforcent d'obtenir le label de qualité de la guilde afin de le montrer à tous leurs clients.

Exemple d'aubergiste de la maison Ghallanda. Halfelin, roublard 2/expert 2 ; FP 3 ; humanoïde de taille P ; DV 2d6+2 plus 2d6+2 ; pv 20 ; Init +8 ; VD 6 m ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +2 ; Lutte –2 ; Att *épée courte +1* (+8 corps à corps, 1d4+1/19–20) ou arc court (+7 distance, 1d4/×3) ; Out *épée courte +1* (+8 corps à corps, 1d4+1/19–20) ou arc court (+7 distance, 1d4/×3) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part esquive totale, halfelin, recherche des pièges ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +1, Vol +2 ; For 10, Dex 18, Con 13, Int 14, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons : Acrobaties +9, Connaissances (folklore local) +7, Déplacement silencieux +11, Désamorçage/sabotage +7, Détection +4, Diplomatie +5, Discrétion +13, Équilibre +6, Escalade +7,Évasion +9, Fouille +7, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +6, Profession (tavernier) +5, Renseignements +2, Saut +9 ; Attaque en finesse, Science de l'initiative.

Langues : commun, halfelin, deux autres langues au choix.

Possessions : armure de cuir cloutée de maître, targe de maître, *épée courte +1*, arc court, 20 flèches, *potion de soins modérés*, *potion d'invisibilité*, 60 po, papiers d'identité.

LA MAISON JORASCO

Le dracogramme de la Guérison apparut en premier lieu parmi les halfelins des plaines de Talante, il y a trois mille ans, mais la famille Jorasco déplaça son quartier général au Karrnath pour mieux servir l'ensemble du Khorvaire.

C'est pour cette raison que la plupart des halfelins Jorasco sont cosmopolites et bien intégrés aux traditions des Cinq Nations, ne conservant que peu de liens avec les mœurs de leurs lointains cousins des plaines.

Aujourd'hui, la guilde des guérisseurs de la maison Jorasco veille au bien-être de la plupart des habitants du Khorvaire. Utilisant des techniques médicales ordinaires aussi bien que magiques, en conjonction avec des pratiques d'alchimie et d'herboristerie, les guérisseurs de la maison Jorasco soignent les maladies et les blessures et s'occupent des désordres mentaux dans leurs hôpitaux et leurs enclaves médicales.

La matriarche de la maison, Ulara d'Jorasco (LB, halfelin (f), adepte 6/légataire de dracogramme 5), est entièrement dévouée à la gestion de son enclave médicale et de son hôpital de formation de Védykar. Elle voyage rarement

loin de l'enclave, laissant la gestion des centres médicaux éloignés aux plus jeunes membres de la famille. Elle n'a guère de patience à l'encontre des halfelins traditionnels des plaines de Talante, qui traitent sa maison avec suspicion et méfiance. Toutefois, la famille Jorasco entretient des centres de guérison même parmi les halfelins nomades, car le code de cette maison implique que tous ceux qui ont besoin d'aide doivent être secourus... tant qu'ils peuvent payer en échange de ce service.

Exemple de guérisseur de la maison Jorasco. Halfelin, adepte 3 (Olladra) ; FP 2 ; humanoïde de taille P ; DV 3d6–3 ; pv 8 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 ; B.B.A. +1 ; Lutte –4 ; Att serpe (+1 corps à corps, 1d4–1) ou fronde (+4 distance, 1d3) ; Out serpe (+1 corps à corps, 1d4–1) ou fronde (+4 distance, 1d3) ; AS sorts ; Part familier (chouette), halfelin ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6 ; For 8, Dex 13, Con 8, Int 9, Sag 14, Cha 11.

Compétences et dons : Art de la magie +1, Concentration +1, Déplacement silencieux +3, Détection +5 (dans les ombres, grâce au familier), Escalade +1, Perception auditive +4, Premiers secours +7, Saut +1 ; Préparation de potions, Talent (premiers secours).

Langues : commun, halfelin.

Sorts d'adepte préparés (3/3 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort). Niveau 0 : *soins superficiels* (×3) ; 1er niveau : *soins légers* (×3).

Domaine : Guérison (lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts). Sur Éberron, les adeptes choisissent un domaine mais ne reçoivent pas les emplacements de sorts correspondants.

Possessions : serpe, fronde, 10 billes, tenue sacerdotale, symbole sacré (Olladra), trousse de premiers secours, 2 *potions de soins légers*, papiers d'identité.

Familier (chouette). FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv 4 ; Init +3 ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +1 ; Lutte –10 ; Att serres (+6 corps à corps, 1d4–3) ; Out serres (+6 corps à corps, 1d4–3) ; Esp/All 75 cm/0 m ; Part conduit, esquive extraordinaire, vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +5 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Art de la magie +0, Concentration +2, Déplacement silencieux +17, Détection +6 (+14 en éclairage faible), Perception auditive +14 ; Attaque en finesse.

LA MAISON KUNDARAK

Possesseurs de grandes richesses et du dracogramme de Garde, les nains de la maison Kundarak se sont établis en tant que banquiers et usuriers de Khorvaire, et offrent également de protéger durablement les affaires et les biens de leurs clients.

Si le dracogramme de Garde est apparu parmi les nains il y a deux mille cinq cents ans, ce n'est qu'à l'ascension du Galifar que les nains de Kundarak sont sortis de l'époque barbare et ont découvert tout le potentiel de leur don magique. Fief-Kundarak dispose d'immenses réserves de métaux précieux, et le clan utilisait à l'origine son dracogramme pour protéger ses coffres-forts. En 106 C.R., la maison Kundarak fut admise au sein du cercle fermé des maisons à dracogramme, et aujourd'hui le système bancaire de cette famille est en vigueur dans tout le Khorvaire.

La maison Kundarak est une entreprise, et ses héritiers doivent mériter leur part. Le patriarche actuel, le baron Morrikan d'Kundarak (LN, nain (m), noble 3/guerrier 6), coordonne les opérations de la guilde des banquiers et de la guilde des gardiens depuis son vaste domaine de bastion Kundarak. Les branches majeures de la famille opèrent en Aundair, au Thrane, au Karrnath, en Brélande, au Zilargo et dans les principautés de Lhazâr, chacune avec son propre directeur. Ces nobles répondent de leurs actes au bastion Kundarak, mais ils gèrent les affaires courantes de la maison dans leur région.

La guilde des banquiers offre des emprunts, des lettres de crédit et la sécurité de ses coffres à toutes les nations mentionnées ci-dessus. Seules les principautés de Lhazâr disposent d'installations bancaires mineures, et la guilde des gardiens exerce ici son activité de manière plus extensive, en raison de sa collaboration avec l'île pénitentiaire de Fort-Terreur. L'un des services les plus populaires, pour ceux qui peuvent se l'offrir, est la sécurité des coffres de la maison. Un client peut louer un coffre pour 10 po par jour. Le client et tous les compagnons à qui il donne une procuration reçoivent un mot de passe et peuvent déposer un objet (pesant jusqu'à 5 kilos) dans le coffre. Par le biais de la magie, le coffre est accessible depuis n'importe quelle banque de Kundarak, quelle que soit sa localisation initiale. Les membres de la maison disposent d'une réduction sur le prix de ce service.

Les autres services offerts par la guilde des banquiers comprennent l'échange de pièces de monnaie contre des formes monétaires plus facilement transportables, comme des gemmes ou des lettres de change. Les plus grands bureaux sont reliés par des moyens magiques, et un individu qui utilise le système de compensation de la banque peut retirer des fonds depuis n'importe quel avant-poste majeur. La maison spécule sur nombre de transactions (notamment sur son propre commerce de métaux précieux) et ses riches clients peuvent choisir de tirer profit de ses services d'investissement. La maison Kundarak offre également des crédits et des emprunts, mais, en tant qu'institution, la banque ne traite qu'avec les membres de familles royales, les maisons à dracogramme, les guildes et autres institutions importantes. Toutefois, un agent de Kundarak peut proposer un crédit à un individu ou à un groupe d'aventuriers, spéculant ainsi à titre personnel.

La guilde des gardiens est composée d'experts en systèmes de sécurité ordinaires et magiques, ainsi que de soldats formés pour garder les domaines de la maison Kundarak. Les membres de la maison en faction à l'île de Fort-Terreur appartiennent à cette guilde. La guilde propose des conseils et des services concernant la sécurité personnelle. Les verrous Kundarak sont renommés dans tout le pays.

Bien des nations du Khorvaire et des maisons à dracogramme se fient à la maison Kundarak en matière d'emprunts et de sécurité, ce qui lui donne une influence considérable. La maison Kundarak est très proche de la maison Sivis. On trouve des gnomes dans la plupart des annexes majeures de la banque. En échange d'un pourcentage des profits, la maison de l'Écriture offre ses services de comptabilité, vérifie les documents importants et facilite les communications par des moyens magiques, mettant par ailleurs à contribution les services de ses avocats et médiateurs ordinaires.

Exemple de banquier de la maison Kundarak. Nain, expert 3 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 ; pv 13 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 9, contact 9, pris au dépourvu 9 ; B.B.A. +1 ; Lutte +0 ; Att dague de maître (+1 corps à corps ou +1 distance, 1d4–1) ; Out dague de maître (+1 corps à corps ou +1 distance, 1d4–1) ; AS — ; Part nain, vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +0*, Vig +2* (+4 contre le poison), Vol +4* ; For 9, Dex 8, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Bluff +5, Connaissances (folklore local) +6, Décryptage +8, Déguisement +0 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie +9, Estimation +8, Intimidation +2, Profession (banquier) +8, Psychologie +5, Renseignements +2 ; Méticuleux, Talent (Profession [banquier]).

Langues : commun, nain, une autre langue au choix.

Possessions : dague de maître, *cape de résistance +1*, anneau d'améthyste (300 po), médaillon de platine (300 po), 10 pp, lettre de crédit, papiers d'identité, documents de voyage.

* Les nains disposent d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

La maison Lyrandar

La maison Lyrandar est composée de demi–elfes portant le dracogramme de la Tempête. La maison apparut au Thrane pré-Galifar, il y a deux mille ans, mais aujourd'hui, elle opère depuis l'Aundair pour éviter d'être soumise aux restrictions imposées par la théocratie du Thrane. La matriarche de la maison, Esravash d'Lyrandar (NB, demi-elfe (f), expert 7/légataire de dracogramme 2), supervise la guilde des faiseurs de pluie et la guilde des charpentiers du vent depuis le paradis insulaire de Tempestuosa, que la maison créa à partir de la côte d'Aundair.

La guilde des faiseurs de pluie aide les fermiers de tout le Khorvaire, ainsi que tous les individus qui ont besoin d'affecter le climat dans une zone bien localisée. La guilde des charpentiers du vent contrôle une vaste entreprise de transports de marchandises et de voyageurs qui opère dans les airs et sur les mers.

Dotée d'avant-postes en Brélande, en Aundair, au Zilargo, au Thrane, au Valénar et au Karrnath, la maison Lyrandar propose des services de transport et d'expédition qui rivalisent avec ceux de la maison Orienne, et les deux sont souvent en concurrence pour certains contrats qui peuvent être traités par la terre ou par la mer. Cependant, les demi-elfes ont peu d'occasions d'agir dans les principautés de Lhazâr, et entrent souvent en conflit avec les navires des princes de Lhazâr sur l'océan.

Exemple de charpentier du vent de la maison Lyrandar. Demi-elfe, expert 4 ; FP 3 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 4d6+4 ; pv 18 ; Init –1 ; VD 9 m ; CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 ; B.B.A. +3 ; Lutte +3 ; Att gourdin de maître (+4 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19–20) ; Out gourdin de maître (+4 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19–20) ; AS — ; Part demi-elfe, vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +5 ; For 10, Dex 9, Con 12, Int 13, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons :Artisanat (fabrication de navires) +8, Détection +9, Diplomatie +1, Équilibre +6, Escalade +7, Fouille +2, Perception auditive +9, Profession (marin) +11, Renseignements +1, Saut +7 ; Talent (profession [marin]), Vigueur surhumaine.

Langues : commun, elfique, une autre langue au choix.

Possessions : *armure de cuir +1*, targe de maître, gourdin de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, *potion de force de taureau*, *potion de soins modérés*, *potion de respiration aquatique*, 50 po, papiers d'identité, documents de voyage.

La maison Médani

Les demi-elfes de la maison Médani portent le dracogramme de la Détection. La maison Médani naquit il y a mille cinq cents ans en Brélande, avant l'ère du Galifar, utilisant ses pouvoirs pour détecter les menaces, prévoir les dangers et établir une puissance liée au savoir à l'aube de la Guerre des Dracogrammes. Aujourd'hui, le baron Trélib d'Médani (NB, demi-elfe (m), roublard 7/maître enquêteur 2) supervise les activités de la maison et contrôle la guilde des guetteurs depuis une enclave de Wroat. C'est un ami puissant et influent du roi de Brélande, Boranel, et il a tendance à favoriser cette nation lors de ses transactions.

Les services qu'offre la guilde des guetteurs sont liés à la protection des personnes. Ses membres travaillent comme gardes du corps, éclaireurs, sentinelles et enquêteurs, toujours à l'affût des dangers inattendus qui pourraient menacer les clients qu'ils servent.

Exemple de vigie de la maison Médani. Demi-elfe, expert 3/guerrier 1 ; FP 3 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 3d6+6 plus 1d10+2 ; pv 26 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 ; B.B.A. +3 ; Lutte +6 ; Att épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19–20) ou arc long composite (+4 distance, 1d8+3/×3) ; Out épée longue de maître (+8 corps à corps, 1d8+3/19–20) ou arc long composite (+4 distance, 1d8+3/×3) ; AS — ; Part demi-elfe, vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +6 ; For 16, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 13.

Compétences et dons : Détection +8, Diplomatie +10, Fouille +0, Intimidation +7, Perception auditive +8, Psychologie +5, Renseignements +3, Survie +5 ; Arme de prédilection (épée longue) S, Vigilance, Volonté de fer.

Langues : commun, elfique.

Possessions : *cotte de mailles +1*, écu en acier de maître, épée longue de maître, arc long composite (bonus de Force max. +3), 30 flèches, *cape de résistance +1*, *potion de soins modérés*, 10 po, papiers d'identité, documents de voyage.

La maison Orienne

Les humains de la maison Orienne portent le dracogramme du Passage. La maison naquit dans l'Aundair pré-Galifar, il y a presque deux mille ans. Ses pouvoirs liés au transport et à la téléportation lui permirent rapidement de se faire une place en tant que puissance économique. Aujourd'hui, le baron Kwanti d'Orienne (CN, humain (m), ensorceleur 7/légataire de dracogramme 3) occupe le poste de

patriarche de la maison. Il supervise les activités de la famille et contrôle la guilde des coursiers et la guilde des transports depuis une enclave de la cité de Port-Passant. Naturellement, comme le reste de sa famille, Kwanti est toujours en voyage, et la maison entretient des avant-postes et des magasins dans tout le Khorvaire.

La guilde des coursiers profite du vaste réseau de transport établi par la maison, ainsi que des pouvoirs de dracogramme liés à la téléportation. Les paquets, les messages et les passagers qui ont besoin de se rendre rapidement et discrètement quelque part finissent souvent entre les mains d'un coursier Orienne.

La guilde des transports exploite les voies fulgurantes et les routes de caravanes de tout le Khorvaire, offrant des voies de ravitaillement et de communication constantes d'un bout à l'autre du continent. Cette guilde entretient aussi les routes commerciales qui sillonnent le pays, rendant les voyages plus faciles et plus sûrs, que les voyageurs décident de partir seuls ou avec une caravane Orienne. Ces caravanes utilisent parfois des chariots refroidis par magie et d'autres méthodes de préservation de la nourriture qu'ils transportent.

Exemple de coursier de la maison Orienne. Humain, roublard 3/expert 3 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+6 plus 3d6+6; pv 35 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 20, contact 13, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +4 ; Lutte +5 ; Att *épée courte +1* (+8 corps à corps, 1d6+2/19–20) ou arc court (+7 distance, 1d6/×3) ; Out *épée courte +1* (+8 corps à corps, 1d6+2/19–20) ou arc court (+7 distance, 1d6/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL N ; JS Réf +7, Vig +4, Vol +5 ; For 13, Dex 16, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +11, Détection +10, Diplomatie +6, Discrétion +11, Équilibre +8, Escalade +9, Perception auditive +10, Saut +9 ; Attaque en finesse, Endurance, Esquive.

Langue : commun.

Possessions : *chemise de mailles +1*, *targe +1*, *épée courte +1*, arc court, 20 flèches, *potion de grâce féline*, *potion de soins modérés*, rations pour 7 jours, outre, cheval léger, 20 pp, 50 po, papiers d'identité, documents de voyage.

LA MAISON PHIARLANE

Les premiers dracogrammes apparurent parmi les elfes de l'Aërénal il y a plus de trois mille ans. Les dracogrammes de l'Ombre et de la Mort apparurent à peu près au même moment, et les elfes comprirent rapidement la signification de cet événement. La maison Phiarlane s'organisa autour du dracogramme de l'Ombre et commença à utiliser les pouvoirs qu'il conférait pour fonder une dynastie économique. Cependant, avec le massacre de la maison de la Mort il y a deux mille six cents ans, la maison Phiarlane quitta l'Aërénal et déménagea au Khorvaire, où les lignées elfiques se mêlèrent aux humains et aidèrent à poser les fondations des Cinq Nations.

Le dracogramme de l'Ombre confère des pouvoirs divinatoires et d'illusion à ceux qui le possèdent. La guilde des amuseurs et des artisans de la maison Phiarlane propose les services dûment rémunérés de talentueux membres des deux professions. Le véritable travail de la maison, qu'elle accomplit en secret, est lié au commerce des informations et à l'espionnage.

Durant la Dernière Guerre, les activités secrètes de la maison provoquèrent un schisme au sein de la famille. Certains membres prenaient parti pour un camp ou une faction du conflit, tandis que d'autres favorisaient le camp opposé. Finalement, la tension fut trop forte, et une partie de la famille fit sécession pour former la maison Thuranni.

Aujourd'hui, la baronne Elvinor Élorrenthi d'Phiarlane (LN, elfe (f), barde 7/maître des ombres 4) occupe la place de matriarche de la maison depuis son immense domaine de Sharn (l'enclave originale de la famille au Cyre fut détruite avec cette nation, mais la chance voulut que tous les dirigeants de la maison fussent partis à l'étranger en ce jour sinistre). La plupart des gens pensent que les elfes qui travaillent pour elle sont les meilleurs amuseurs et artisans qu'on puisse trouver. Rares sont ceux qui soupçonnent leur vraie nature : chacun fait en réalité partie de son réseau d'espions opérant dans tout le Khorvaire. L'essentiel des affaires de la maison (du moins en ce qui concerne les informations) a lieu en Brélande, en Aundair et au Thrane. La maison Phiarlane maintient des relations cordiales avec les seigneurs elfes de l'Aërénal, mais elle a accepté depuis longtemps le fait qu'elle ne fasse plus partie du royaume des elfes.

Exemple d'amuseur et espion de la maison Phiarlane. Elfe, barde 4 ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 4d6+4; pv 20 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +3 ; Lutte +3 ; Att rapière de maître (+7 corps à corps, 1d6/18–20) ou arc court (+6 distance, 1d6/×3) ; Out rapière de maître (+7 corps à corps, 1d6/18–20) ou arc court (+6 distance, 1d6/×3) ; AS — ; Part elfe, musique de barde (4 fois/jour ; contre-chant, fascination, inspiration talentueuse, inspiration vaillante +1), savoir bardique 5, vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +8, Vig +2, Vol +6 ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 13, Sag 8, Cha 16.

Compétences et dons : Bluff +10, Déguisement +10 (+12 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +1, Diplomatie +12, Discrétion +10, Fouille +3, Intimidation +5, Perception auditive +1, Renseignements +10, Représentation +12 ; Attaque en finesse, Volonté de fer.

Langues : commun, elfique, une autre langue au choix.

Possessions : *armure de cuir cloutée +1*, targe de maître, rapière de maître, arc court, 30 flèches, *cape de résistance +1*, *potion d'invisibilité*, matériel d'escalade, trousse de déguisement, habit de cour, costume d'artiste, 10 agates mousse (10 po chacune), 12 pp, lettre de crédit, papiers d'identité (deux jeux dont un faux), documents de voyage (deux dont un faux).

Sorts de barde connus (3/3/1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau du sort). Niveau 0 : *berceuse*, *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *son imaginaire* ; 1er niveau : *charme-personne*, *repli expéditif*, *sommeil* ; 2e niveau : *modification d'apparence*, *suggestion*.



Une enclave de la maison Sivis

LA MAISON SIVIS

En utilisant leur talent naturel et le dracogramme de l'Écriture, les gnomes de la maison Sivis ont assis leur statut de maîtres du verbe, écrit ou énoncé. En plus d'entretenir les lignes de communication mystiques qui relient les nations du Khorvaire, la maison Sivis fournit des traducteurs, des notaires, des médiateurs et des avocats à toutes les villes du continent.

Tous les gnomes ont une certaine part de magie en eux, et les érudits de Korranberg ont passé des millénaires à étudier les phénomènes mystiques. Quand le dracogramme de l'Écriture apparut pour la première fois au sein de la famille Sivis, il y a deux mille huit cents ans de cela, les gnomes la reconnurent rapidement et en développèrent les pouvoirs. La maison Sivis comprenait le pouvoir dont elle disposait, mais elle reconnaissait également le danger qu'il y avait à être considérée comme trop puissante. Par conséquent, ceux qui portaient un dracogramme trouvaient immédiatement des moyens d'être utiles à la société et à écarter leur maison des intrigues politiques de la nation. Les gnomes de la maison Sivis comptaient parmi les premiers de leur race à quitter le Zilargo et à vivre dans les territoires des humains. Aujourd'hui, leurs services sont indispensables. Au fil des siècles, ils ont établi et maintenu une réputation d'impartialité absolue : une caractéristique vitale pour la maison qui gère les communications entre rois.

La maison Sivis adore la bureaucratie. Un conseil de neuf administrateurs supervise les opérations dans chacune des nations. Chaque conseil envoie un représentant au haut conseil de Korranberg, qui gère les affaires de la maison dans tout le Khorvaire. Comme au Zilargo, les statuts des dirigeants semblent être obtenus en fonction des mérites, mais de nombreux conflits internes, intrigues et manipulations ont lieu dans les coulisses du pouvoir. La doyenne actuelle du haut conseil est Lysse Lyrriman d'Sivis (N, gnome (f), barde 6/légataire de dracogramme 4). Elle a dirigé la maison pendant près de quatre-vingt dix ans et est réputée en tant que négociatrice et planificatrice habile.

Au premier coup d'œil, la maison Sivis semble n'avoir d'autre but que d'étendre ses services à tout le Khorvaire. Au sein de la maison, une guerre de l'ombre fait rage pour le rang et le pouvoir. Les gnomes ne laissent pas ces luttes interférer avec leur travail ou leurs relations avec leurs pairs : deux gnomes de Sivis qui complotent l'un contre l'autre peuvent toujours aller boire et passer du bon temps ensemble. D'un certain point de vue, ces luttes ressemblent à une partie d'échecs sans fin : les gnomes aiment jouer et acceptent tous les revers de fortune comme de nouveaux défis à surmonter.

La maison Sivis dispose de deux entreprises principales, la guilde des orateurs et la guilde des notaires. La guilde des orateurs offre ses services de traducteurs, d'interprètes, de médiateurs et d'avocats. De plus, la guilde des orateurs entretient le réseau de relais de missives au moyen duquel, pour un certain prix, un message peut être envoyé d'un relais à l'autre en Khorvaire. La guilde des notaires s'occupe des documents écrits. Les scribes Sivis utilisent des *signatures magiques* pour authentifier les documents légaux, et ils s'occupent aussi des transcriptions, des traductions, de la comptabilité et de la copie de textes. Ils se spécialisent dans la création de documents sécurisés, usant de *textes illusoires* pour préparer des missives qui ne peuvent être lues que par les individus désignés.

Exemple de scribe de la maison Sivis. Gnome, expert 6 ; FP 5 ; humanoïde de taille P ; DV 6d6+6 plus 3 ; pv 30 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 11 ; B.B.A. +4 ;

Lutte –2 ; Att bâton (+3 corps à corps, 1d4) ; Out bâton (+3 corps à corps, 1d4) ; Part gnome, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +3*, Vig +4*, Vol +8* ; For 7, Dex 11, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (géographie) +10, Connaissances (histoire) +10, Connaissances (mystères) +10, Décryptage +12, Estimation +8, Langue (deux au choix), Perception auditive +4, Profession (scribe) +14, Renseignements +1, Survie +2 (+4 pour éviter de se perdre et pour éviter les dangers) ; Méticuleux, Robustesse, Talent (Profession [scribe]).

Langues : commun, gnome, trois autres au choix.

Possessions : bâton, *cape de résistance +1*, parchemin, plumes et encre, habit d'érudit, 50 po, papiers d'identité, documents de voyage.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

SIVIS

La maison Tharashk

Les humains et les demi-orques de la maison Tharashk utilisent le dracogramme de la Découverte pour accomplir des travaux de prospecteurs, d'enquêteurs et de chasseurs de primes. Le dracogramme de la Découverte apparut pour la première fois dans les marches de l'ombre il y a environ mille ans. Après une visite des représentants de la maison Sivis il y a cinq cents ans, les détenteurs de dracogramme décidèrent de suivre l'exemple des gnomes et de bâtir leur propre puissance économique.

Le travail initial de la maison est issu des immenses ressources en dracolithes d'Éberron de la région : Tharashk devint rapidement le premier fournisseur de dracolithes d'Éberron pour le reste du Khorvaire. Au cours des trois derniers siècles, la maison a étendu ses activités dans tout le Khorvaire, offrant les services incomparables de ses explorateurs et de ses prospecteurs.

Les affaires de la maison sont gérées depuis Zarash'ak par un triumvirat représentant les anciens clans. Ses membres sont Daric d'Veldéran (CB, humain (m), rôdeur 6/légataire de dracogramme 2), Khundar'âshta (NM, demi-orque (m), roublard 6/légataire de dracogramme 3) et Mâgrim d'Tharashk (N, demi-orque (f), druide 7/héritier de Sibérys 3). Le Triumvirat nomme des dirigeants régionaux pour gérer les activités Tharashk au sein des autres nations, et ces dirigeants nomment à leur tour des officiers inférieurs au sein des territoires qu'ils contrôlent.

Bien que les orques ne puissent pas manifester le dracogramme de la Découverte, la maison Tharashk compte des membres de cette race. Les orques mettent leur force physique à contribution en travaillant en tant que mineurs et que prospecteurs, ou en assistant leurs cousins porteurs de dracogramme et chasseurs de primes.

La maison Tharashk gère diverses activités sous les auspices de la guilde des découvreurs. Ses membres aident les mineurs à localiser les gisements les plus riches, et gèrent également leurs propres opérations minières. La guilde dispose d'un monopole virtuel sur le commerce des dracolithes d'Éberron. Utilisant des enquêteurs talentueux et des chasseurs de primes, porteurs de dracogramme ou non, la maison s'occupe de ce genre d'affaires. De plus, Tharashk a récemment servi de bureau central pour les services de mercenaires de Droâm, dont des soldats issus de races monstrueuses, des travailleurs ogres, des éclaireurs harpies, etc.

Exemple de chasseur de primes de la maison Tharashk. Demi-orque, rôdeur 4 ; FP 4 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 4d8+4 ; pv 25 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 ; B.B.A. +4 ; Lutte +5 ; Att grande hache (+5 corps à corps, 1d12+1/×3) ou arc long composite de maître et *flèches +1* (+7 distance, 1d8+3/×3) ; Out grande hache (+5 corps à corps, 1d12+1/×3) ou arc long composite de maître et *flèches +1* avec le don Tir rapide (+5/+5 distance, 1d8+3/×3) ; AS ennemi juré (géants +2) ; Part compagnon animal (cheval lourd), empathie sauvage (+2, –2 pour les créatures magiques) ; AL NM ; JS Réf +6, Vig +5, Vol +3 ; For 12, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Connaissances (exploration souterraine) +4, Connaissances (géographie) +4, Connaissances (nature) +3, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +6, Dressage +1, Escalade +4, Natation +4, Perception auditive +6, Premiers secours +5, Survie +5 ; Endurance S, Pistage S, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide S.

Langues : commun, orque.

Sorts de rôdeur préparés (1 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort). 1er niveau : *passage sans trace*.

Possessions : armure de cuir cloutée de maître, grande hache, arc long composite de maître (bonus de Force max. +2), 25 *flèches +1*, *cape de résistance +1*, *potion de grâce féline*, *potion de peau d'écorce +2*, paillasse, tente, outre, lettre de marque, papiers d'identité, documents de voyage.

Cheval lourd (compagnon animal) : FP 1 ; animal de taille G ; DV 3d8+6 ; pv 19 ; Init +1 ; VD 10,50 m ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +2 ; Lutte +9 ; Att sabot (–1 corps à corps, 1d6+1) ; Out 2 sabots (–1 corps à corps, 1d6+1) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Part lien, odorat, tour supplémentaire, transfert d'effet magique, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +2 ; For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +4, Perception auditive +4 ; Course, Endurance.

Possessions : barde d'écailles.

THARASHK

La maison Thuranni

Autrefois membres de la maison Phiarlane, les elfes de la maison Thuranni fondèrent leur propre maison durant la Dernière Guerre quand le conflit provoqua des affrontements entre factions au sein même de la famille. Désormais, les Thuranni sont en concurrence directe avec les Phiarlane dans les domaines de l'espionnage, de la surveillance et du commerce des informations, aussi bien que dans ceux de l'amusement et de l'artisanat. Les deux maisons partagent le dracogramme de l'Ombre, même si la jeune maison reste la plus faible des deux à bien des égards.

Pendant vingt-cinq ans, c'est-à-dire depuis l'époque où elle s'est séparée de la maison d'origine, la maison Thuranni a géré son réseau de l'ombre depuis des enclaves à Port-Royal dans les principautés de Lhazâr. La maison gère des avant-postes dans tout le Khorvaire, mais son patriarche a un faible pour Sharn, la cité des tours. Le baron Élar d'Thuranni (LN, elfe (m), roublard 5/légataire de dracogramme 3) supervise les activités de la maison, vendant ses services aux clients du Karrnath, du Droâm, du Q'barra et des principautés de Lhazâr. Il existe une rumeur persistante qui affirme que le baron ferait affaire avec l'ordre de la Griffe d'Émeraude, mais même la maison Phiarlane n'a pas pu la confirmer.

Aucune des deux maisons elfes ne fait de publicité concernant ses services secrets. Au lieu de cela, les membres des deux maisons travaillent sous la même couverture d'amuseurs et d'artisans de renom. Toutefois, la maison Thuranni a des desseins plus sinistres et des tactiques commerciales plus agressives. Quand quelqu'un a besoin de ses services, ou quand la maison dispose de quelque chose d'important à vendre, un de ses représentants surgit de l'ombre pour chuchoter son offre avec un sourire entendu.

Le baron d'Thuranni a deux compagnons qui ne le quittent pas d'une semelle, deux ombres suprêmes nommées Wrem et Wrek qui protègent et conseillent le patriarche, ne s'écartant guère de lui. Qu'il soit à Port-Royal, à Sharn, ou dans l'un des nombreux avant-postes de la maison Thuranni répartis dans tout le pays, le baron est toujours accompagné de ces ombres dans ses voyages d'affaire et d'agrément.

Exemple d'assassin de la maison Thuranni. Elfe, roublard 6/assassin 1 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 7d6–7 ; pv 27 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +4 ; Lutte +4 ; Att épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8/19–20) ou arc long et *flèches +1* (+7 distance, 1d8+1/×3) ; Out épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8/19–20) ou arc long et *flèches +1* (+7 distance, 1d8+1/×3) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise (+4d6), sorts, utilisation du poison ; Part elfe, esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges (+2), recherche des pièges, vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +1, Vol +3 (+5 contre les sorts et les effets d'enchantement); For 10, Dex 16, Con 8, Int 14, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobaties +8, Bluff +7, Contrefaçon +7, Crochetage +8, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +11, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion +11 (+12 en éclairage faible ou de nuit), Équilibre +10, Escamotage +10, Fouille +9, Intimidation +3, Maîtrise des cordes +5 (pour ligoter), Perception auditive +8, Représentation (scène) +6, Saut +2 ; Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision.

Langues : commun, elfique, une autre au choix.

Sorts d'assassin préparés (1 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort) : 1er niveau : *coup au but*.

Possessions : *bracelets d'armure +4*, *épée longue de maître*, arc long, 15 *flèches +1*, 5 *flèches +1 traqueuses*, cape d'ombreline, habit de cour, 2 anneaux d'or (valant 25 po chacun), bourse contenant 3d6 pa et 2d6 po, papiers d'identité (deux jeux dont un faux), documents de voyage (deux jeux dont un faux).

LA MAISON VADALIS

La maison Vadalis porte le dracogramme du Dressage, qui a le pouvoir de calmer et de contrôler les animaux. La guilde des dresseurs Vadalis élève et vend une extraordinaire variété d'animaux, et ses membres servent de conducteurs d'attelages, de dresseurs et de garçons d'écurie dans tout le Khorvaire.

Les humains qui fondèrent la famille Vadalis émigrèrent vers les confins d'Eldyn il y a environ deux mille ans. Quand le dracogramme du Dressage émergea, deux cents ans plus tard, offrant à ces pionniers un moyen de défense contre les nombreux animaux sauvages de la région, la maison Valadis fut perçue comme un don des dieux. Elle mit à profit ce don pour d'obtenir une position politique puissante et lucrative.

Aujourd'hui, le pouvoir de la maison Vadalis rayonne depuis les confins d'Eldyn, et la guilde des dresseurs a des avant-postes dans tout le Khorvaire. La maison Vadalis est d'abord une famille : son statut d'entreprise passe en second. Le patriarche Dalin d'Vadalis (CB, humain (m), expert 8) supervise les activités de la maison depuis une enclave au cœur de la cité de Varna, et la maison entretient un certain nombre de petites villes dispersées dans la moitié orientale des confins d'Eldyn.

La maison Vadalis élève des montures, du bétail et des créatures gardiennes remarquables, utilisant des animaux ordinaires, des créatures magiques domestiquées et des animaux mage-sang améliorés par des générations de magiculture. Des loups sanguinaires mage-sang aux pégases de monte, Vadalis est la source de toutes sortes de créatures inhabituelles.

En plus d'élever et de vendre des animaux, la guilde des dresseurs offre toutes sortes d'autres services. La maison Vadalis possède des écuries dans la plupart des villes et cités importantes, propose le dressage et l'entretien des animaux de toutes sortes, et offre les services de cochers et de conducteurs d'attelages pour les caravanes et les diligences. Bien qu'ils soient relativement lents, les services d'oiseaux messagers et de postiers à cheval de la maison Vadalis permettent aux communautés situées à l'écart des zones civilisées de garder un lien avec le reste du monde, quand elles sont trop petites pour se payer les services des maisons Sivis ou Orienne.

La maison Vadalis a toujours entretenu des liens étroits avec la maison Orienne, et les caravanes de celle-ci utilisent souvent des conducteurs et des animaux issus de la famille Vadalis. Depuis que les druides sont sortis de la grande forêt, Vadalis a fait de son mieux pour maintenir des liens étroits avec les Protecteurs de la Forêt. Tous les cultes druidiques d'Eldyn n'approuvent pas les activités de Vadalis. En particulier, les Partisans du Sorbier méprisent Vadalis et lancent souvent des raids contre les domaines de la maison. De plus, la maison Vadalis s'est fait des ennemis jurés parmi les elfes du Valénar quand elle a cherché à dérober un de leurs étalons il y a vingt ans de cela.

Exemple de dresseur de la maison Vadalis. Humain, homme du peuple 5 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 5d4 ; pv 12 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 ; B.B.A. +2 ; Lutte +2 ; Att fouet (+3 corps à corps, dégâts non-létaux) ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19–20) ; Out fouet (+3 corps à corps, dégâts non-létaux) ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19–20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (4,50 m avec le fouet) ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +0 ; For 11, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 12.

Compétences et dons : Dressage +9, Équitation +9, Maîtrise des cordes +9 ; Combat monté, Maniement d'une arme exotique (fouet), Tir monté.

Langue : commun.

Possessions : armure de cuir, fouet, gourdin, arbalète légère, 10 carreaux, 15 mètres de corde de chanvre, selle d'équitation, papiers d'identité.

L'ordre de la Griffe d'Émeraude

La réputation de l'ordre de chevalerie de la Griffe d'Émeraude a varié d'un extrême à l'autre. Quand il fut fondé, l'ordre était considéré comme l'ultime expression du patriotisme karrnathien. Aujourd'hui, ses membres sont hors-la-loi et considérés comme des terroristes visant à miner le gouvernement légitime de la nation. La vérité qui se cache derrière l'origine de l'ordre et le mal qu'il sert en réalité sont proprement terrifiants.

En surface, l'ordre de la Griffe d'Émeraude semble composé d'un petit nombre de fanatiques voués à assurer la supériorité militaire d'un Karrnath qui ne veut pas de leur dévouement. En réalité, l'ordre n'a aucun intérêt à promouvoir ou à faire s'élever le Karrnath. Sa vraie maîtresse, inconnue de tous hormis des plus hauts dirigeants du groupe, est Vol, la reine autoproclamée des morts.

Ce groupe en apparence réduit a tout d'un iceberg : la partie émergée n'est rien comparée aux montagnes de glace dissimulées sous les flots. L'ordre soutient un vaste réseau dont les ramifications s'infiltrent à tous les niveaux de la société khorvairienne. Il a des yeux et des oreilles dans les coulisses des gouvernements, des églises, des maisons à dracogramme et des institutions privées. Certains de ses agents ne révèlent jamais leur véritable nature : d'autres apparaissent fièrement dans la tenue des chevaliers de l'ordre.

Vol utilise l'ordre de la Griffe d'Émeraude pour susciter la terreur, pour éveiller les soupçons sur les actes du Karrnath et de ses dirigeants, pour fomenter divers troubles et pour accomplir des missions militaires qui dépassent les capacités de ses disciples du Sang de Vol. Les chevaliers de l'ordre sillonnent le monde en quête de reliques et d'artefacts magiques puissants, et vont même jusqu'à dérober les résultats des recherches occultes des magiciens et des façonneurs pour produire en série de nouvelles armes magiques pour l'ordre de Vol.

Le costume que portent les chevaliers de l'ordre comprend un casque remarquable doté d'une demi-visière, un tabard marqué du symbole d'une griffe et recouvrant une cotte de mailles, et un lourd fléau.

Exemple de soldat-ergot de la Griffe d'Émeraude. Humain, homme d'armes 2 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+2 plus 3 ; pv 14 ; Init +0 ; VD 6 m (9 m de base) ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +2 ; Lutte +3 ; Att fléau d'armes léger (+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20) ; Out fléau d'armes léger (+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20) ; AL LM ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +0, Équitation +4, Intimidation +3 ; Attaque en puissance, Robustesse.

Langue : commun.

Possessions : cotte de mailles, écu en bois, fléau d'armes léger, arbalète légère, 20 carreaux, bâton éclairant, tabard, bourse contenant 2d6 pa et 1d8 po, papiers d'identité (deux jeux dont un faux).

Les Protecteurs de la Forêt

La grande forêt des confins d'Eldyn compte une douzaine de cultes druidiques. Chacun comprend des druides, des rôdeurs et d'autres individus qui se sentent liés à la nature, et chacun est doté de ses propres croyances et de ses propres motivations. Le culte le plus important en effectif et le plus influent est celui des Protecteurs de la Forêt. Les Protecteurs sont essentiellement humains, mais ils comptent dans leur rang des elfes, des demi-elfes, des gnomes et quelques membres d'autres races. Ils gardent les plaines et les forêts, protégeant la nature et ceux qui y vivent contre tous les dangers, qu'ils soient naturels ou surnaturels.

Le grand druide Oalian (N, pin *éveillé*, druide 20) est reconnu comme l'autorité absolue dans la région par tous les cultes, à l'exception des Sentinelles du Seuil. Les Protecteurs de la Forêt servent directement Oalian et sont ses yeux et ses oreilles dans toute la région.

Les Protecteurs de la Forêt, comme les Sentinelles du Seuil, vivent au sein de communautés sédentaires où les enfants sont élevés et éduqués. Les Protecteurs dominent la région. Au cours des trois dernières décennies, ils ont étendu leur influence dans les plaines, en continuant à occuper la grande forêt. Les gardiens cherchent à maintenir l'équilibre entre la civilisation et la nature. Les humains, les orques, les oiseaux et les bêtes ont tous une place en ce monde : il faut juste qu'on les aide et qu'on les guide. Les Protecteurs protègent les voyageurs des bandits, des bêtes enragées et des aberrations qui rôdent dans les ombres. Ils n'ont rien contre l'agriculture et l'élevage, tant que les bêtes et la terre sont traitées avec respect et compassion. Ils travaillent avec les fermiers et les éleveurs pour s'assurer que les besoins de la nature sont comblés.

Les cultes druidiques ont peu d'influence en dehors des confins d'Eldyn. Au sein de la grande forêt, les Protecteurs et les Sentinelles du Seuil entretiennent des liens amicaux. Les autres cultes respectent le grand druide, mais ne se rassemblent généralement que pour les réunions et les rituels importants. Oalian a interdit les conflits ouverts entre cultes druidiques. Cependant, il arrive que certains druides ou rôdeurs se laissent emporter par les élans de leur cœur. Les Protecteurs de la Forêt s'opposent souvent aux raids des Partisans du Sorbier, et les Enfants de l'Hiver ont parfois quelques altercations avec les autres cultes. Cependant, toutes les vendettas personnelles sont mises de côté quand les druides sont à Cœurvert ou en présence du Grand druide.

Exemple de Protecteur de la Forêt. Humain, druide 6 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+6 ; pv 37 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 17*, contact 12*, pris au dépourvu 17* ;

B.B.A. +4 ; Lutte +3 ; Att *cimeterre +1* (+4 corps à corps, 1d6/18–20) ou fronde (+4 distance, 1d4) ; Out *cimeterre +1* (+4 corps à corps, 1d6/18–20) ou fronde (+4 distance, 1d4) ; AS sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (blaireau sanguinaire), déplacement facilité, empathie sauvage (+10, +6 pour les créatures magiques), forme animale (2 fois par jour), résistance à l'appel de la nature ; AL LN ; JS Réf +2, Vig +6, Vol +8 ; For 8, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +5, Concentration +10, Connaissances (nature) +10, Détection +7, Diplomatie +6, Dressage +9, Équitation +2, Escalade +3, Natation +4, Perception auditive +7, Premiers secours +7, Saut +3 (+7 avec élan), Survie +9 (+11 en environnement naturel non souterrain) ; Course, Incantation animale, Initié des Protecteurs*, Vigilance.

Langues : commun, druidique.

Sorts de druide préparés (5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection du poison, lecture de la magie, lumière, repérage, soins superficiels* ; 1er niveau : *brume de dissimulation, charme-animal, morsure magique, pierre magique* ; 2e niveau : *forme d'arbre, grâce féline, peau d'écorce, résistance aux énergies destructives* ; 3e niveau : *déplacement, morsure magique suprême, neutralisation du poison*.

Possessions : *armure de peau +1 de forme naturelle*, rondache en bois, *cimeterre +1*, fronde, 20 billes.

* Le don Initié des Protecteurs confère au druide un bonus de parade de +2 à la CA quand il combat dans une forêt (déjà pris en compte dans la fiche ci-dessus).

Blaireau sanguinaire (compagnon animal) : FP 3 ; animal de taille M ; DV 5d8+20 plus 3 ; pv 42 ; Init +4 ; VD 9 m, creusement 3 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +3 ; Lutte +5 ; Att griffes (+5 corps à corps, 1d4+2) ; Out 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1) ; AS rage ; Part esquive totale, lien, odorat, transfert d'effet magique, tour supplémentaire (×2), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +4 ; For 15, Dex 18, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6 ; Pistage S, Robustesse, Vigilance.

Le Rêve obscur

Le Rêve obscur, un ordre secret d'espions et d'assassins dotés de pouvoirs psioniques, sert d'yeux et de mains aux quoriens du Dal Quor, le Pays des Rêves. S'ils semblent généralement être les alliés des seigneurs Inspirés du Riédra, les objectifs du Rêve obscur sont subtils, mystérieux... et toujours mortellement dangereux. Cette organisation d'alignement loyal mauvais a son quartier général dans la cité de Jin Dar, du Riédra. Son symbole secret est un œil à demi dissimulé derrière une aile. Quand il est utilisé comme insigne, le style de l'œil indique le statut de son porteur dans la hiérarchie de l'organisation.

Pendant mille ans, le Riédra est resté une région insulaire et nimbée de mystère. Les Inspirés se voilent dans les secrets comme dans un suaire, et les étrangers n'ont pas le droit de pénétrer sur les terres de l'empire. Pendant la majeure partie de l'histoire du Riédra, il n'y eut aucun contact entre les Inspirés et les autres habitants d'Éberron, mais au cours des dernières décennies, cette ségrégation s'est atténuée : les étrangers ne sont toujours pas acceptés sur le sol riédrain, mais on peut trouver des ambassadeurs Inspirés à la plupart des cours du Khorvaire.

Même ainsi, les Inspirés continuent à entretenir un réseau d'espions qui s'étend sur tout Éberron. Pendant des siècles, le Rêve obscur s'est contenté d'observer le monde depuis les ombres tandis que les Inspirés consolidaient leur puissance au Riédra. Maintenant, les quoriens sont prêts à agir, et le Rêve obscur sera leur main.

S'il était confronté aux actions du Rêve obscur, tout ambassadeur riédrain nierait que sa nation a quoi que ce soit à voir avec cette organisation, et ceci en toute sincérité. Le Rêve obscur est une organisation séparée, dont les dirigeants habitent à Dal Quor même. Le Rêve obscur transmet des informations à la cour du Riédra, mais les dirigeants du Riédra n'ont aucune autorité sur ses agents. En fait, ces agents ont généralement un statut supérieur à un gouverneur riédrain dans la hiérarchie de Dal Quor.

Les agents du Rêve obscur sont des Inspirés, des enveloppes charnelles contenant des esprits quoriens. Certains agents utilisent des déguisements pour se fondre dans la population locale, d'autres se font passer pour des kalashtars. Grâce aux diverses disciplines psioniques insidieuses dont ils disposent, ils peuvent observer et rassembler les informations, et au fil des siècles ils ont créé des « cinquièmes colonnes » au sein de plusieurs nations. Par conséquent, le Rêve obscur peut exercer son influence sur des organisations criminelles, des guildes de commerce et des institutions académiques. L'organisation a des agents dans les maisons à dracogramme et les cours royales du monde entier.

Le Cercle de la Nuit, constitué des plus puissants psions parmi les Inspirés, coordonne les activités des agents. Le chef du Cercle, connu sous le nom de Dévoreur de Rêves, ou le Rêveur, sert un pouvoir plus puissant encore : les esprits des quoriens qui vivent au cœur de Dal Quor. Le Dévoreur de Rêves peut communier avec les esprits de Dal Quor sans être absorbé ni détruit.

Physiquement, les agents du Rêve obscur sont dispersés dans tout Éberron. Cependant, quand l'un des Inspirés dort, son esprit retourne dans son corps à Dal Quor. Le Rêve obscur est un ordre secret qui ne négocie avec aucune autre organisation. Ses plus grands ennemis sont les kalashtars d'Adar et les prêtres de la Voie lumineuse.

Exemple d'espion du Rêve obscur. Inspiré psion (prophète) 4/roublard 3 (esprit quorien tsucora) ; FP 8 ; humanoïde (psionique) de taille M ; DV 4d4 plus 3d6 ; pv 22 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; B.B.A. +4 ; Lutte +1 ; Att *épée courte +1* (+4 corps à corps, 1d6/19–20) ou arc court (+5 distance, 1d6/×3) ; Out *épée courte +1* (+4 corps à corps, 1d6/19–20) ou arc court (+5 distance, 1d6/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), facultés psioniques, pouvoirs psioniques ; Part dualité spirituelle, esquive totale, psionique de naissance, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL LM ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +9 (+5*) ; For 8, Dex 12, Con 10, Int 17 (16*), Sag 18 (13*), Cha 21 (14*).

* Les valeurs entre parenthèses correspondent aux modificateurs et scores de l'enveloppe humaine dépourvue de l'esprit quorien.

Compétences et dons (Inspiré) : Acrobaties +6, Art psi P +16, Autohypnose P +13, Bluff +20, Concentration +20 (+24 pour établir sa focalisation psionique P), Connaissances (plans) +16, Connaissances (psionique) P +16, Crochetage +7, Déguisement +14 (+16 pour imiter un humain ou tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Détection +20, Diplomatie +23, Discrétion +7, Équilibre +3, Intimidation +18, Perception auditive +11, Psychologie +18, Renseignements +11, Saut +1 ; Esprit aigu P, Regard inquisiteur P, Science de l'initiative, Vigilance.

Compétences ajustées (sans esprit quorien) : Acrobaties +6, Art psi[P] +7, Bluff +8, Concentration +11 (+15 pour établir sa focalisation psionique[P]), Connaissances (plans) +7, Connaissances (psionique)[P] +7, Crochetage +7, Déguisement +11 (+13 pour imiter un humain ou tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +8, Diplomatie +11, Discrétion +7, Équilibre +3, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +6, Renseignements +8, Saut +1.

P : cette compétence ou ce don apparaît dans le *Grand Manuel des Psioniques*.

Langues : commun, elfique, quorien, riédrain.

Possessions : *épée courte +1*, arc court, 25 flèches, *dracolithe de talent* (Concentration), tenue de voyage, trousse de déguisement, papiers d'identité (deux jeux dont un faux), documents de voyage (deux dont un faux).

Pouvoirs psioniques : *armure inertielle*, *équilibre corporel*, *main lointaine* et *odorat psionique* 3 fois par jour ; *ajustement corporel*, *charme psionique* (DD 16), *invasion du subconscient* (DD 17), *lien spirituel* et *rappel d'agonie* (DD 17) 1 fois par jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Exemple de facultés de prophète connues (27 points psi, DD de sauvegarde 13 + niveau de faculté). 1er niveau : *écran de force*[A], *saut de chat*[A], *pensées dissimulées*, *précognition*, *shrapnel de cristal*[A] ; 2e niveau : *assaut mental*[A], *lecture d'objet*[A], *perception clairsentiente*, *sensibilité aux impressions psychiques*.

A : ce pouvoir peut être amélioré.

Le Sang de Vol

Si l'on se fie aux apparences, le Sang de Vol n'est qu'une ancienne religion accordant une importance primordiale à la symbolique du sang (les mystères de l'hérédité, de la mort et des morts-vivants). Elle est composée de petits groupes de disciples dispersés dans tout le Khorvaire, qui ne savent rien des vrais motifs et des desseins cachés de cette religion. Ils croient simplement que le sang est la source de la vie et que le statut de mort-vivant est le chemin vers la déification.

Mais en réalité l'ignoble maîtresse du Sang de Vol ourdit dans l'ombre ses sinistres desseins. Les vrais disciples (contrairement aux gens du peuple qui aident inconsciemment à maintenir l'illusion) vénèrent l'ancienne liche Vol (NM, elfe demi-dragon liche (f), magicien 16), qui s'est autoproclamée Reine des Morts. La secte du Sang de Vol vient d'un lointain passé, d'Aërénal et du Xen'drik, le continent des secrets. Puissante nécromancienne, Vol essaie de manipuler les lignées et de ranimer le pouvoir de sa maison tombée dans l'oubli, et du dracogramme de la Mort.

Symbole du Sang de Vol

Vol développe ses plans de conquête et de vengeance dans les salles du château de Malmoelle, dans les glaces des îles de Lhazâr. Au Karrnath, ses prêtres contrôlent le monastère du Sang pourpre d'Atur, la cité de la nuit. D'autres forteresses, temples et sanctuaires secrets sont dispersés sur le continent, et l'un d'entre eux se cache même dans l'ancienne patrie des elfes, l'Aërénal.

Il y a vingt-six siècles de cela, Vol était l'héritière de la fortune de la maison Vol, dont les membres portaient le dracogramme de la Mort. Sa famille tentait de mêler le sang des elfes à celui des dragons pour mettre un terme aux guerres qui bouleversaient les deux civilisations. Erandis d'Vol fut le résultat de ces expériences : une demi-dragon née de l'union mystique d'une mère elfe et d'un père dragon vert. Elle fut cachée et élevée en secret car la maison Vol et le dragon vert désiraient trouver une issue pacifique au conflit. Toutefois, la révélation de l'existence d'Erandis eut l'effet inverse : elfes et dragons virent ce croisement des deux espèces comme une abomination. Finalement, les deux camps se mirent d'accord sur un point : les demi-dragons et la maison Vol devaient être détruits.

Tandis que la famille Vol était massacrée, la matriarche usa de ses pouvoirs sur la mort pour s'assurer que sa fille bien-aimée survivrait. Erandis devint une liche, et elle est aujourd'hui le seul souvenir de l'ancienne gloire de sa famille. Elle porte toujours le dracogramme de la Mort dans sa chair flétrie, mais maintenant que la vie l'a quittée, ce symbole n'est guère qu'une décoration : elle n'a plus été capable d'en invoquer le pouvoir dès le jour où elle est entrée dans la non-vie.

Les plans de Vol comportent plusieurs facettes et plusieurs niveaux. Elle se sert de ses loyaux disciples pour rassembler des informations dans tout le pays, pour murmurer ses suggestions aux oreilles des plus hauts dignitaires officiels, et pour surveiller si le moindre signe du dracogramme de sa famille n'aurait pas survécu au sein d'une lignée elfe. Elle conspire pour se venger des elfes d'Aërénal et des dragons d'Argonesse. Elle cherche à ranimer le dracogramme de sa famille et à prendre sa place en tant que vraie déesse d'Éberron.

Les disciples que Vol a séduits par la tromperie comptent beaucoup de membres des races communes, issus de tous les milieux sociaux. Parmi ses vrais disciples, on trouve à la fois des créatures vivantes et des morts-vivants, et beaucoup de ses prêtres les plus fidèles sont des vampires, des momies et des liches qui ont accepté sa domination de leur plein gré.

Pour mener à bien ses plans, Vol créa l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Rares sont ceux qui connaissent le lien qui unique l'ordre au Sang de Vol, car la plupart ne voient là qu'un groupe terroriste composé de Karrnathiens fanatiques.

Exemple de prêtre du Sang de Vol. Demi-elfe, prêtre 5 (Sang de Vol) ; FP 5 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 27 ; Init +2 ; VD 6 m (9 m de base); CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +3 ; Lutte +3 ; Att *cimeterre +1* (+4 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou dague en targath de maître (+3 corps à corps, 1d4–1/19–20) ou arc court (+5 distance, 1d6/×3) ; Out *cimeterre +1* (+4 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou dague en targath de maître (+3 corps à corps, 1d4–1/19–20) ou arc court (+5 distance, 1d6/×3) ; AS intimidation des morts-vivants (6 fois par jour, +3, 2d6+8, niveau 5) ; Part demi-elfe, vision nocturne ; AL LM ; JS Réf +3, Vig +5 (+7 contre la maladie), Vol + 7 (+9 contre les sorts et les effets d'enchantement) ; For 10, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +5, Concentration +5, Connaissances (histoire) +5, Connaissances (religion) +5, Détection +4, Diplomatie +5, Fouille +2, Perception auditive +4, Premiers secours +7, Renseignements +1 ; Esquive, Souplesse du serpent.

Langues : commun, elfique, une autre langue au choix.

Possessions : cuirasse de maître, rondache en acier, *cimeterre +1*, dague en targath de maître, arc court, 12 flèches, *potion de soins*



modérés, parchemin de *bouclier de la foi*, tenue sacerdotale, symbole sacré en argent (Sang de Vol), bourse contenant 2d6 gemmes d'onyx noir (valant 50 po chacune, composante matérielle d'*animation des morts*), papiers d'identité.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau de sort). Niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, soins superficiels* ; 1er niveau : *bouclier entropique, faveur divine, frayeur* N, *imprécation, rayon affaiblissant* DN ; 2e niveau : *arme alignée, contrôle mineur des morts-vivants* DN, *endurance de l'ours, immobilisation de personne* ; 3e niveau : *animation des morts* N, *cercle magique contre le Bien* D, *panoplie magique*.

D : sort de domaine. Domaines : Mal (lance les sorts du mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Nécromancie (lance les sorts de nécromancie avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

N : sort de nécromancie

Les sectes du Dragon Au-Dessous

Depuis l'aube de la civilisation – qu'elle soit humaine ou autre – des individus ont vénéré le Dragon Au-Dessous, cherchant à apaiser les forces des ténèbres par des sacrifices et des cérémonies. Tout comme certains adorent la lumière, ces disciples embrassent les ténèbres. Leurs buts sont divers et variés : certains cherchent à libérer les daëlkyrs ou à invoquer d'autres puissances depuis Khyber. D'autres espèrent créer un passage vers une terre promise située sous la surface du Khorvaire par des sacrifices sanglants. Quelles que soient leurs croyances, les adorateurs du Dragon Au-Dessous sont souvent déments et toujours dangereux.

Les sectes du Dragon Au-Dessous sont les plus puissantes dans les marches de l'ombre. La guerre contre les daëlkyrs a laissé de profondes cicatrices dans la mentalité des habitants de cette région. Aujourd'hui, bien des clans importants sont dévoués aux modeleurs de chairs, et travaillent secrètement avec de puissantes aberrations. Comme on peut s'y attendre avec ce genre de déments, les membres de ces sectes restent isolés et oeuvrent souvent les uns contre les autres : tout ce qu'ils ont en commun sont leurs rêves d'un monde consumé par les ténèbres et le mal.

Au-delà des marches de l'ombre, les adeptes de ces sectes suivent des voies très variées. Certains prêtent l'oreille aux murmures déments des daëlkyrs, d'autres vénèrent les rajas rakshasas emprisonnés, tandis que certains adorent directement le ver originel, Khyber, en tant que géniteur de ces monstres de moindre importance. Généralement, l'organisation de ces sectes est bien moins formelle que celle des cultes bien établis dans les marches de l'ombre. D'ordinaire, un évangélisateur solitaire rassemble un groupe de disciples en leur promettant le pouvoir, ou simplement grâce à son charisme. Les sectes apparaissent dans les classes pauvres ou dans l'aristocratie. La plupart des adeptes opèrent en secret, et les membres du culte vivent une vie tout à fait acceptable au grand jour tout en se livrant à leurs abjectes dévotions quand la nuit est tombée.

Des aberrations sont souvent liées aux sectes, car les adeptes les considèrent généralement comme des créatures sacrées et d'une grande beauté. Certaines sectes élèvent des babéliens. Des dolgrimes ou des étrangleurs peuvent être envoyés pour assister les adeptes, tandis qu'un dolgonte, un tyrannœil ou un flagelleur mental peut assumer la direction d'une secte particulière. Une aberration aussi puissante peut agir pour le compte d'un des daëlkyrs ou, dans le cas d'un illithid ou d'un tyrannœil, elle peut avoir ses propres desseins. Les adeptes qui servent fidèlement les daëlkyrs peuvent gagner des symbiotes (voir page 299) donnés par les modeleurs de chairs. Ces armes vivantes deviennent pour les adeptes un héritage précieux qui sera transmis de prêtre à prêtre.

Certaines sectes liées à Khyber cherchent le pouvoir et peuvent même avoir un plan vaguement rationnel pour s'en emparer, mais la plupart ne sont guidées que par la folie. Aussi sains d'esprit et structurés soient-ils en surface, la grande majorité des adeptes sont fondamentalement instables. Presque tous les disciples méprisent la vie sous toutes ses formes. La plupart se considèrent comme la progéniture élue du Dragon Au-Dessous, et la vie des créatures qui les entourent n'a pas plus d'importance que celle de simples insectes.

Symbole du Dragon Au-Dessous

Exemple d'adepte du Dragon Au-Dessous. Humain, roublard 2/prêtre 2 (Dragon Au-Dessous) ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 plus 2d8 ; pv 18 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +2 ; Lutte +4 ; Att pic de guerre lourd de maître (+6 corps à corps, 1d6+2/×4) ou épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2/19–20) ou arc court composite et flèches de maître (+5 distance, 1d6+2/×3) ; Out pic de guerre lourd de maître (+6 corps à corps, 1d6+2/×4) ou épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2/19–20) ou arc court composite et flèches de maître (+5 distance, 1d6+2/×3) ; AS attaque sournoise (+1d6), renvoi des morts-vivants (2 fois par jour, –1, 2d6+1, niveau 2) ; Part esquive totale, recherche des pièges ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +4* ; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +7, Art de la magie +3, Bluff +4, Concentration +2, Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +6, Détection +6*, Diplomatie +1, Discrétion +6, Équilibre +4, Évasion +7, Fouille +6, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +4 (pour ligoter), Perception auditive +2*, Premiers secours +3*, Renseignements +4, Saut +4, Survie +3* (pour suivre une piste) ; Amélioration des créatures convoquées S, Arme de prédilection (pic de guerre lourd), Science de l'initiative.

* Comprend un malus de –1 lié à la possession du domaine de la Folie.

Langues : commun, commun des Profondeurs.

Possessions : armure de cuir cloutée de maître, rondache en bois de maître, pic de guerre lourd de maître, épée courte, arc court composite (bonus de Force max. +2), 15 flèches de maître, symbole sacré (Dragon Au-Dessous), parchemin d'*anathème*, parchemin d'*arme magique*.

Sorts de prêtre préparés (4/4; DD du jet de sauvegarde 12 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, réparation* ; 1er niveau : *brume de dissimulation, confusion mineure* D, *convocation de monstres I, frayeur*.

D : sort de domaine. Domaines : Dragon Au-Dessous (Amélioration des créatures convoquées en tant que don supplémentaire), Folie (1 fois par jour, ajoutez +2 à un test de compétence unique basé sur la Sagesse ou à un jet de Volonté avant de lancer les dés).

Les Seigneurs de la Poussière

Les Seigneurs de la Poussière, une cabale de rakshasas et autres fiélons d'alignement chaotique mauvais, manipulent comme des pions les membres des autres races depuis des millénaires. Ils se cachent dans les ombres du Khorvaire, complotant pour libérer leurs anciens maîtres des profondeurs de Khyber, conspirant pour leur arracher plus de pouvoir encore ou répandant la peur et la souffrance parmi les races communes. L'organisation a des bases d'opération dans les désolations démoniaques et en Aundair, entre autres. La cabale se sert d'une silhouette stylisée, représentant une tour brisée, pour identifier ses membres.

Les Seigneurs de la Poussière n'ont que faire des hiérarchies complexes. Les fiélons les plus puissants se rassemblent occasionnellement dans l'ancienne capitale des rakshasas pour discuter de leurs plans et projets actuels, mais ils n'ont aucun chef. Seules la ruse et la puissance personnelle permettent de devenir membre... et de le rester. L'organisation comprend également une armée de fiélons plus faibles, de rakshasas inférieurs et d'autres démons qui se contentent de servir les seigneurs comploteurs.

Les Seigneurs de la Poussière sont immortels, et leurs motivations sont difficiles à comprendre pour des créatures de chair et de sang. Parfois, leurs actions ont un but évident, tandis qu'à d'autres occasions, ils cherchent à répandre le chaos par simple lubie, jouant avec les membres des races communes comme des pions sur un échiquier. Ces « jeux » peuvent durer des siècles. Il est tout à fait possible que la destruction du Xen'drik et l'effondrement du Galifar aient été orchestrés par des membres des Seigneurs de la Poussière : des fiélons qui ont subtilement miné les fondements de la civilisation pour se délecter de la douleur et de la souffrance en assistant à la ruine de la société.

Les fiélons les plus rusés cherchent toujours à accroître leur puissance personnelle. Certains cherchent à libérer les rajas qu'ils servaient autrefois. Les autres tentent de trouver le moyen d'absorber le pouvoir de leurs anciens maîtres pour l'exploiter à leur compte.

Les Seigneurs de la Poussière sont des maîtres en duperie, et ils traitent rarement ouvertement avec les mortels. Les rakshasas peuvent lire les pensées d'autrui et changer de forme pour imiter n'importe quel humanoïde, et ils ont infiltré de nombreux gouvernements, guildes et autres organisations. Même les autres intrigants, comme l'Aurum ou les sectes du Dragon Au-Dessous, ont été compromis par les Seigneurs de la Poussière. L'accomplissement des plans des fiélons peut prendre des décennies, voire des siècles, et un espion rakshasa peut passer toute une vie humaine à attendre le bon moment pour agir. Par conséquent, presque n'importe quelle organisation peut être amenée à servir les Seigneurs de la Poussière par tromperie, ne fût-ce que temporairement. Une seule puissance sert volontairement les rakshasas : les tribus barbares des désolations démoniaques.

Deux puissances s'opposent aux Seigneurs de la Poussière : les dragons d'Argonesse et leurs agents de l'Assemblée, et l'Église de la Flamme d'Argent. Les dragons participèrent à la défaite des rajas lors de l'Âge des Démons, et nombre de Seigneurs de la Poussière aspirent encore à se venger. Dès que les Seigneurs de la Poussière arrivent à identifier l'un des buts de l'Assemblée, ils cherchent à s'y opposer. De leur côté, les dragons font de leur mieux pour dévoiler ou détruire les espions rakshasas et pour éviter que leurs anciens maîtres ne soient libérés.

Les templiers de la Flamme d'Argent servent la puissance qui maintient les rajas sous terre, et ne connaissent aucun répit dans leur croisade contre ce mal ancien. Cependant, la chair est faible parmi les mortels, et les membres de l'Église de la Flamme d'Argent peuvent être dupés, corrompus par l'argent ou le pouvoir de ces puissants fiélons.

Les Seigneurs de la Poussière sont la manifestation du Mal la plus pure que l'on puisse trouver dans l'univers d'Éberron. La cabale n'accepte aucun humain, à part en tant que pion, jouet ou serviteur. La plupart du temps, les aventuriers combattent les Seigneurs de la Poussière, directement ou en dévoilant leurs plans. Il est possible que des héros soient dupés et amenés à servir les Seigneurs de la Poussière : un rakshasa qui emprunte la forme d'un allié de confiance pourrait leur faire accomplir une quête qui ferait plus de mal que de bien.

Exemple de membre des Seigneurs de la Poussière. Rakshasa zakya, guerrier 5 ; FP 13 ; Extérieur (natif) de taille M ; DV 7d8+35 plus 5d10+25 ; pv 119 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 29, contact 12, pris au dépourvu 27 ; B.B.A. +12 ; Lutte +18 ; Att *épée bâtarde +1* (+20 corps à corps, 1d10+9/17–20) ou griffes (+18 corps à corps, 1d4+5) ou arc long composite de maître (+15 distance, 1d8+6/×3) ; Out *épée bâtarde +1* (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+9/17–20) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou 2 griffes (+18 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de maître avec le don Tir rapide (+13/+13/+8 distance, 1d8+6/×3); AS détection de pensées, pouvoirs magiques ; Part changeforme, Extérieur, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +14, Vol +7 ; For 22, Dex 14, Con 20, Int 13, Sag 13, Cha 11.

Compétences et dons : Bluff +14, Concentration +15, Déguisement + 14, Détection +11, Diplomatie +4, Escalade +15, Intimidation +17, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +19 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance[S], Attaques réflexes[S], Combat en aveugle, Enchaînement [S], Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de la bousculade, Science du critique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde) [S], Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Pouvoirs magiques : *baiser du vampire* (DD 13), *contact glacial* (DD 11) et *coup au but* 3 fois par jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Langues : commun, commun des Profondeurs, infernal.

Possessions : *cotte de mailles +1*, écu en acier, *épée bâtarde +1*, arc long composite de maître (bonus de Force max. +6), 20 flèches, faux papiers d'identité.

Les Sentinelles du Seuil

Les membres des Sentinelles du Seuil, un culte druidique voué à la protection de la nature contre les forces surnaturelles, passent leur vie à combattre des aberrations et à protéger

le monde contre les invasions extraplanaires et les anciens démons qui se libèrent de leur prison.

Les Sentinelles du Seuil sont la plus ancienne des traditions druidiques du Khorvaire. Il y a plus de quinze mille ans, le dragon noir Vvarâk vint dans les marches de l'ombre et rassembla des disciples autour d'elle. Elle avait prévu un cataclysme que seules les races les plus jeunes pouvaient éviter, et elle enseigna aux orques comment maîtriser la terre et le bois, et comment lire l'avenir en déchiffrant les mouvements de l'anneau de Sibérys. Elle chargea ses disciples de surveiller les signes avant-coureurs de ce désastre, et de toujours chercher à préserver l'équilibre de la nature contre les forces qui essaient de le corrompre.

Ce n'est qu'au bout de sept mille ans que les défenseurs affrontèrent la première vraie menace contre le Khorvaire : l'arrivée des daëlkyrs. À la tête d'armées d'illithids, de tyrannœils et d'autres aberrations, ces fiélons cherchaient à remodeler le Khorvaire selon leurs désirs. La guerre qui s'ensuivit fit éclater l'empire des hobgobelins et laissa de terribles cicatrices sur tout le continent, mais les disciples de Vvarâk finirent par l'emporter : les portes de Xoriat furent scellées, et les daëlkyrs restants furent emmenés dans les profondeurs de Khyber. Une question restait sans réponse : s'agissait-il là du cataclysme prédit par Vvarâk, ou des prémisses d'une catastrophe pire encore ?

Les Sentinelles du Seuil avaient été décimées par la guerre contre les daëlkyrs. Les survivants se retirèrent dans les profondeurs des marches de l'ombre et les confins d'Eldyn. Les barbares et rôdeurs membres des sentinelles traquèrent les aberrations survivantes, tandis que les druides scrutaient les cieux afin d'y déceler les éventuels signes de nouveaux dangers. Plus tard, les humains vinrent au Khorvaire. Les Sentinelles du Seuil partagèrent leurs secrets avec les nouveaux venus, et certains humains se rallièrent à l'ancienne cause. Aujourd'hui, les marches de l'ombre sont une véritable forteresse pour les Sentinelles du Seuil : dans les confins d'Eldyn, les Protecteurs de la Forêt et les autres cultes inspirés par le grand druide Oalian surclassent en effectif les Sentinelles du Seuil.

Les Sentinelles du Seuil sont organisées selon une structure souple. Les aspirants deviennent des initiés, et les initiés des sentinelles. Par ailleurs, la respectabilité et le statut des défenseurs dépendent de leur âge et de leurs exploits. Des druides de haut niveau sont les chefs des sentinelles, mais ils ne représentent qu'une petite partie des effectifs du culte. Pour chaque Sentinelle du Seuil, on trouve une poignée d'aspirants (des druides de niveau moyen) et d'initiés (des druides de bas niveau). Pour chaque initié, il existe trois ou quatre chasseurs. Dans les marches de l'ombre, les chasseurs barbares du culte laissent la fureur de la nature guider leurs actes. Dans les confins d'Eldyn, les rôdeurs pistent méticuleusement les horreurs que les daëlkyrs ont laissées derrière eux.

Les Sentinelles du Seuil cherchent à défendre la nature contre les aberrations, les Extérieurs, les morts-vivants et autres horreurs qui n'ont pas leur place dans l'ordre naturel d'Éberron. Ils restent toujours vigilants, se préparant à la guerre contre les ténèbres qui peuvent resurgir à tout moment. Les Sentinelles du Seuil des confins d'Eldyn entretiennent des relations amicales avec les Protecteurs de la Forêt, le plus grand culte druidiques de la région. En général, les Sentinelles du Seuil s'intéressent peu à la politique et aux affaires des Cinq Nations.

Exemple d'initié des Sentinelles du Seuil. Demi-orque, druide 4 ; FP 4 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 4d8+8 ; pv 29 ; Init –1 ; VD 6 m (9 m de base) ; CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +3 ; Lutte +5 ; Att *lance +1* (+6 corps à corps, 1d8+3/×3) ou fronde (+2 distance, 1d4+2) ; Out *lance +1* (+6 corps à corps, 1d8+3/×3) ou fronde (+2 distance, 1d4+2) ; AS sorts ; Part absence de traces, compagnon animal (crocodile), déplacement facilité, empathie sauvage (+3, –1 pour les créatures magiques), résistance à l'appel de la nature, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +0, Vig +6, Vol +7 ; For 15, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Concentration +6, Connaissances (nature) +6, Dressage +3, Équitation +3, Premiers secours +7, Survie +9 ; Pistage, Préparation de potions.

Langues : commun, orque.

Possessions : armure de peau, écu en bois, *lance +1*, fronde, 20 billes, 2 sacoches immobilisantes, bourse contenant 5 *baies nourricières*, *potion de soins légers*, *potion d'endurance de l'ours*, *potion de grand pas*, tenue de voyage, filet de pêche, outre.

Sorts de druide préparés (5/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels* ; 1er niveau : *enchevêtrement, flammes, morsure magique, soins légers* ; 2e niveau : *force de taureau, messager animal, peau d'écorce.*

Crocodile (compagnon animal). FP 3 ; animal de taille M ; DV 5d8+15 ; pv 37 ; Init +1 ; VD 6 m, nage 9 m ; CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +2 ; Lutte +6 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d8+7) ou queue (+6 corps à corps, 1d12+7) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d8+7) ou queue (+6 corps à corps, 1d12+7) ; AS étreinte ; Part esquive totale, lien, retenir son souffle, tour supplémentaire (×2), transfert d'effet magique, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 20, Dex 13, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +7*, Natation +13, Perception auditive +4 ; Talent (Discrétion), Vigilance.

* Un crocodile dispose d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion quand il est dans l'eau. De plus, il peut rester dans l'eau, ne laissant émerger que ses yeux et ses narines, obtenant alors un bonus racial de +10 aux tests de Discrétion.

L'université Morgrave

L'université Morgrave n'est pas l'institution la mieux réputée de Khorvaire. Elle n'a pas les ressources de la bibliothèque de Korranberg ou de l'université Wynarn, et beaucoup affirment que ses activités archéologiques couvrent les agissements de contrebandiers et de pilleurs de tombes. Si l'université n'a pas l'influence de ses pairs à Korranberg ou en Aundair, elle est bien plus accessible aux jeunes aventuriers qui doivent se faire une réputation.

Par le passé, la plupart des nobles étaient éduqués dans les académies du Zilargo ou de l'Aundair. Quand messire Lareth ir'Morgrave établit son université dans la cité de Sharn, il y a deux cent soixante ans, il affirma qu'elle deviendrait un « flambeau de connaissance brillant depuis les plus hautes tours de la cité, illuminant les secrets oubliés du passé ». Si la plupart des anciens de la ville applaudirent le travail de Morgrave, il avait aussi des ennemis. On disait que Morgrave avait fait fortune en vendant des artefacts dhakâniens au marché noir, et certains affirmaient que le véritable objectif de l'université était de l'aider dans sa chasse aux trésors. Tout soupçon mis à part, la proximité du Xen'drik

par rapport à Sharn fit de l'université Morgrave le point de rassemblement des érudits qui désiraient étudier le continent mystérieux.

Le maître de l'université est le plus vieil héritier de la lignée des Morgrave. Actuellement, on trouve à la tête de l'université Larrian ir'Morgrave (N, humain (m), noble 2/expert 5), un érudit qui a passé des décennies à étudier les civilisations de l'ancien Xen'drik.

L'université Morgrave lutte pour asseoir sa réputation académique, et les sages et les érudits de l'institution sont à l'affût de la moindre occasion de faire leurs preuves. Ceci dit, la réputation de corruption de l'université est amplement méritée. Bien des reliques inestimables retrouvées dans les ruines du Xen'drik et de l'empire de Dhakân ont été « volées » dans les coffres de l'université, pour se retrouver vendues au marché noir ou dans les mains de l'Aurum. Maître Larrian a fait le serment de mettre un terme à ces actes de contrebande et de corruption, mais jusqu'ici, il n'a pas fait grand-chose pour tenir cette promesse.

Certains membres de l'université ont des accointances avec des contrebandiers et des voleurs, mais beaucoup d'érudits de Morgrave croient vraiment en leur travail. Quelques-uns d'entre eux ont des liens avec l'université de Korranberg, la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu ou les Douze. Évidemment, ces liens ne sont pas assez forts pour permettre à l'un d'entre eux d'obtenir un poste dans une institution plus prestigieuse, mais un aventurier pourrait obtenir une lettre de recommandation de la part d'un des sages de Morgrave.

Exemple de professeur de Morgrave. Nain, expert 4 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 4d6+4 ; pv 18 ; Init –1 ; VD 6 m ; CA 9, contact 9, pris au dépourvu 9 ; B.B.A. +3 ; Lutte +3 ; Att mains nues (+3 corps à corps, 1d3 dégâts non létaux) ; Out mains nues (+3 corps à corps, 1d3 dégâts non létaux) ; Part nain, vision dans le noir (18 m) ; AL LB ; JS Réf +0*, Vig +2* (+4 contre le poison) , Vol +3* ; For 10, Dex 8, Con 13, Int 13, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (sculpture) +8, Connaissances (exploration souterraine) +8, Connaissances (folklore local) +8, Connaissances (histoire) +11, Connaissances (religion) +8, Profession (professeur) +6, Représentation (déclamation) +10 ; Talent (Connaissances [histoire]), Talent (Représentation [déclamation]).

Langues : commun, nain, une autre langue au choix.

Possessions : habit d'érudit, lettre de marque, papiers d'identité, documents de voyage.

* Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.



Sharn, la cité des tours, accueille l'université Morgrave


Alors que la Dernière Guerre faisait rage, une légion de forgeliers se déplaça le long de la frontière septentrionale du Cyre, pour arrêter l'avance d'un bataillon de morts-vivants karrnathiens.

CHAPITRE NEUF

UNE ÇAMPAGNE EN ÉBERRON

L'univers d'Éberron possède une saveur légèrement différente du genre médiéval fantastique traditionnel. Avec une touche de cape et d'épée, de l'action et du mystère en pagaille et une pointe de polar surnaturel, il offre le cadre idéal aux MD pour étendre l'éventail du style de leurs aventures. Ce monde a été marqué et changé à tout jamais par un conflit dévastateur. En cette période d'après-guerre, des groupes de pression et des conspirateurs s'affrontent pour obtenir pouvoir et influence. Bien que teintée par la peur et la détresse liées à la Dernière Guerre, l'époque offre également de l'espoir et des potentialités : une occasion pour que de nouveaux héros prennent la place des champions abattus.

Ce chapitre développe des idées présentées dans le *Guide du Maître*, principalement dans les Chapitres 3 et 5. Il met en lumière ce qui distingue une campagne d'Éberron des autres, et expose les éléments communs qui devraient être présents en filigrane dans toute aventure de cet univers. Les informations données dans ce chapitre sont essentiellement destinées au maître du donjon (MD).

CRÉER UN GROUPE

Lors de la création des personnages, il est important que les joueurs et le MD travaillent de concert pour déterminer leurs histoires et leurs antécédents communs, et pour établir la raison pour laquelle ils ont choisi de partir ensemble à l'aventure. Comment se sont-ils connus ? Pourquoi travaillent-ils ensemble ? Ils peuvent s'inspirer des propositions suivantes.

La Dernière guerre. Le traité de Fort-Trône a été signé voilà deux ans et le monde se remet de la guerre. Quel rôle les personnages ont-ils joué dans ce conflit ? Étaient-ils soldats ? Ont-ils combattu ensemble ou dans des camps opposés ? Étaient-ils mercenaires ou ont-ils combattu sous une bannière en particulier ? Mais peut-être n'ont-ils pas combattu du tout pendant cette guerre ?

Commanditaires et vieux amis. Établir l'existence d'une relation entre le groupe et l'une des organisations décrites dans le Chapitre 8 peut aider à définir l'histoire du groupe et servir à le lancer à l'aventure.

Les organisations plus faibles ou moins influentes font de meilleur choix de commanditaires initiaux. Durant la campagne, les personnages pourront établir des contacts avec une organisation plus puissante, comme l'Assemblée ou les Douze. Il est également possible qu'un personnage appartienne à une maison à dracogramme, qui peut alors servir de commanditaire. Sinon, parmi les institutions mineures, l'université Morgrave est bien placée pour employer des explorateurs débutants.

Ennemi commun. Les personnages peuvent être liés par la haine qu'ils portent à un adversaire commun. La plupart des organisations du Chapitre 8 sont beaucoup trop puissantes pour être combattues par un personnage isolé, et le groupe va donc combattre cet ennemi ensemble. Un ennemi commun est avant tout un élément du décor. Ce n'est pas parce que chaque PJ a une raison personnelle de détester l'Aurum que le MD doit se sentir obligé de l'intégrer à toutes ses aventures.

Le nerf de la guerre. Une autre approche consiste à ce que le groupe travaille ensemble pour son propre profit. Si les personnages se sont établis comme des enquêteurs indépendants ou des mercenaires, il suffit pour les envoyer à l'aventure qu'un client les engage pour un travail. Le groupe peut avoir besoin d'un siège d'où gérer leur activité, même si ce n'est qu'une misérable mansarde dans les quartiers pauvres de la ville. Les personnages peuvent aussi rencontrer des clients et organiser leur travail depuis la taverne du coin (le tenancier prendra une part des profits en échange d'une pièce et d'un bureau).

Partage d'un but à long terme. Le groupe partage-t-il un but commun qui peut l'emmener loin dans le futur ? Un adversaire commun est un bon exemple d'un but à long terme, mais il y en a d'autres. Les personnages peuvent avoir juré de mettre à jour les mystères de Xen'drik, de découvrir la nature de la force qui a détruit le Cyre ou de réussir à entrer dans la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu. Le temps que le groupe accomplisse ce but sur le long terme (dans la mesure où il peut l'être), il aura gagné suffisamment en puissance pour accumuler les nouvelles occasions d'aventures.

Motivations personnelles. Tous les joueurs devraient prendre un moment pour réfléchir à l'histoire personnelle de leur personnage, et notamment aux points suivants.

Comment la Dernière Guerre a-t-elle affecté le personnage ? Y a-t-il perdu de la famille ou des êtres chers ? Sa ville a-t-elle été détruite ? A-t-il pris part à des combats ?

Le personnage possède-t-il un dracogramme? Si c'est le cas, quelle est sa relation avec sa maison ? Un personnage n'est pas nécessairement en bons termes avec les anciens de sa maison. Il peut être un fils prodigue qui a encore des contacts amicaux dans la maison, ou un rebelle qui n'est pas d'accord avec sa politique. Il peut aussi en avoir été chassé suite aux machinations d'un rival, ou tout simplement être parti à l'aventure pour découvrir le monde avant de se fixer et de prendre en charge le travail que lui impose sa maison.

Quelles sont les croyances religieuses du personnage et dans quelle mesure est-il pratiquant ?

A-t-il des ennemis, et si oui, pourquoi ?

A-t-il de vieux amis ? Le MD peut accorder un bonus sur les tests de Diplomatie ou de Renseignements lorsqu'ils concernent des alliés.

Quel est l'alignement du personnage ? Comment en est-il arrivé là ?

Comment le personnage est-il parvenu à sa classe actuelle ? Que signifie cette classe à ses yeux ?

A-t-il des buts personnels sur le long terme : Retrouver quelqu'un de sa famille, perdu de vue (ou un être aimé) ? Résoudre un mystère ancien ? Restaurer l'honneur de sa famille ? Chercher la gloire ou la fortune ?

Toutes ces suggestions ne sont pas incompatibles : les héros peuvent tout à fait avoir plusieurs commanditaires ou adversaires communs lors de la campagne. Par exemple, rien n'interdit au groupe de travailler à la fois pour l'Assemblée et la bibliothèque de Korranberg. De même, les personnages n'ont pas à avoir la même histoire personnelle. Le façonneur et le forgelier peuvent avoir combattu ensemble pendant la guerre, mais ne s'être associés au druide et au changelin que par la suite.

Types de jeu

Deux types de jeu sont possibles sur Éberron : les péripéties pleines de danger et de panache et les intrigues sombres et inquiétantes. Une aventure idéale mélange ces deux composantes, combinant l'action et le drame avec le mystère et la trahison. Pour éviter la monotonie, une aventure peut se concentrer sur un genre plus que sur un autre, mais les meilleures campagnes utilisent ces deux éléments au fil des aventures.

Une aventure se déroulant entièrement dans les rues de Sharn aura sans doute un ton sombre et privilégiera les conspirations et les faux-semblants. Mais elle peut aussi contenir quelques scènes de combats héroïques, par exemple lorsque les personnages seront pris entre des voleurs changelins et leurs rivaux férals. À l'opposé, une expédition à la recherche d'un artéfact fabuleux dans les jungles du Xen'drik sera pleine d'action, même si quelques éléments de mystère peuvent intervenir sous la forme de PNJ ténébreux ou des secrets que peut cacher le commanditaire du groupe.

Les ingrédients indispensables

Une aventure d'Éberron a un style et une saveur uniques. Pour bien profiter de tout ce que l'univers offre, le MD doit garder en tête les conseils et principes qui suivent lorsqu'il crée une aventure.

Les personnages sont des héros !

Un des points importants de l'univers d'Éberron est l'importance des personnages des joueurs. Ils sont des êtres d'exception possédant des compétences et un potentiel hors du commun. Ce statut est illustré par les points d'action (que la plupart des PNJ ne possèdent pas) et par l'éventail de talents proposé par les classes de personnage.

Lorsque la campagne commence, les personnages n'ont pas encore atteint leur plein potentiel. Un magicien de niveau 2 ne va pas changer la face du monde, mais la volonté dont il fait preuve en étudiant la difficile magie profane est remarquable en soi, et peut lui ouvrir des débouchés et attirer des employeurs potentiels cherchant à louer ses services. Beaucoup de grands méchants seront les égaux des personnages des joueurs, certains même seront bien plus puissants, ce qui explique que le monde a besoin de héros. Éberron n'est pas un univers dans lequel des PNJ débarquent et sauvent le monde : lorsque les personnages des joueurs auront atteint les niveaux intermédiaires, ils ne pourront plus compter que sur eux-mêmes.

Un suspense insoutenable !

Une aventure d'Éberron doit accrocher le joueur à son siège. Les combats sont rapides et enflammés. Les héros utilisent des points d'action pour accomplir des exploits mémorables (et ont souvent besoin du petit plus que ces points apportent pour survivre). Les chances doivent être minces et le but élevé. À chaque fois que c'est possible, des aventures jouées en plusieurs temps doivent s'arrêter sur un suspense insoutenable : les héros pourront-ils trouver le moyen de surmonter cet obstacle au début de la prochaine scène ? Un suspense insoutenable ne concerne pas seulement le combat : il peut être lié à la perte d'un objet important, à la capture d'un allié ou à une révélation étonnante qui permet de voir les évènements passés sous un angle différent.

Les aventures plus orientées sur l'exploration concentrent un plus grand nombre de scènes d'action que les aventures basées sur les énigmes en milieu urbain. Cependant, toute aventure doit proposer une dose d'action. Lorsque cela arrive, elle doit être dramatique et énergique.

Excitation ! Danger !

Un MJ d'Éberron ne doit pas faire dans la demi-mesure. Les héros sont des individus d'exception et ils doivent affronter des dangers épiques. Plus les héros gagnent en expérience, plus les épreuves sont difficiles. Mais même à bas niveau, il doit toujours y avoir une raison pour laquelle les héros sont les seuls à pouvoir sauver la situation.

Le voyage, même s'il n'est pas un élément obligatoire pour l'aventure (surtout lors d'une énigme en cadre urbain), apporte un peu de couleurs et des occasions supplémentaires de trouver excitation et danger. Éberron est une terre remplie de cadres et de cultures exotiques : il faut en tirer tous les avantages possibles. Poursuivre un agent du Rêve obscur depuis Sharn jusqu'aux terres du Deuil, puis dans les terres sauvages de Xen'drik, constituera une aventure mémorable.

L'alignement est imprévisible

Les créatures d'Éberron ne sont pas liées aux restrictions habituelles sur l'alignement. Un dragon rouge peut être noble et héroïque alors qu'un dragon d'argent peut être un mécréant détestable. Les flagelleurs mentaux sont généralement mauvais, mais il est possible de rencontrer un philosophe illithid qui est intéressé dans le fait d'aider les races inférieures. On trouve chez les orques des druides héroïques des Sentinelles du Seuil comme des membres sinistres des sectes du Dragon Au-Dessous. De plus, les prêtres et les adeptes d'Éberron ne sont pas obligés de partager l'alignement de leur divinité. La Flamme d'argent est l'incarnation du Bien, mais la corruption menace toujours les couloirs de l'Église.

Dans un monde où les personnages ont accès à des pouvoirs comme *détection du Mal*, il est important de garder à l'esprit que les personnes mauvaises ne sont pas toutes des tueurs, des criminels ou des adorateurs du démon. Elles peuvent être égoïstes et cruelles, toujours à placer leur intérêt avant celui des autres, mais elles ne méritent pas obligatoirement d'être attaquées par les aventuriers. Par exemple, un avocat égocentrique pourra être loyal mauvais, et un tenancier cruel neutre mauvais. L'un comme l'autre peuvent envisager d'empoisonner les héros pour s'approprier leurs biens, mais le plus souvent ils ne passeront pas à l'acte.

Une campagne d'Éberron doit bousculer les idées préconçues que les joueurs peuvent avoir à propos de l'alignement. Dans quelques cas, les choses sont effectivement noires ou blanches. Mais le plus souvent le monde est plutôt peint de subtiles teintes de gris.

Les choses sont rarement ce qu'elles paraissent

La manipulation, le camouflage et les pièges sont les pierres angulaires d'une intrigue bien menée. Il est possible d'appliquer ces concepts aux aventures de bien des façons afin de mettre des bâtons dans les roues des personnages, pour les abreuver de fausses informations qui les dirigeront dans la mauvaise direction ou les laisser découvrir que, lorsque tout est terminé, ils ont été trompés et ont travaillé tout du long pour leurs adversaires.

Les surprises qui résultent des supercheries ou des retournements de veste ne doivent pas nuire systématiquement au groupe. La surprise peut parfois être relativement plaisante. Toutes les aventures devraient contenir des surprises ou des retournements de situation, ne serait-ce que pour laisser les personnages dans le doute, se demandant constamment à qui ils peuvent faire confiance ou ce qu'ils doivent faire ensuite.

Considérer l'impact de l'Histoire

L'histoire d'Éberron peut générer des aventures de bien des façons dans les jours présents.

La Dernière Guerre est l'événement qui a le plus de répercussions. La guerre a changé les relations entre les pays et l'équilibre des pouvoirs au sein des royaumes. De nouvelles nations ont été fondées qui n'existaient pas avant le début de la guerre. Chacune d'elles se doit de consolider sa position au sein du Khorvaire. Malgré le traité de Fort-Trône, les tensions existent toujours entre les pays, qu'ils soient anciens ou nouveaux.

Les effets de la guerre peuvent aussi être observés sur les paysages. Les terres du Deuil en sont l'exemple le plus évident. Mais lorsque les aventuriers approchent des zones frontalières entre les royaumes, ils peuvent découvrir des villages qui se remettent à peine des dégâts causés par la guerre, rencontrer des mercenaires et des déserteurs qui sont devenus des bandits, ou dénicher de petites régions dévastées par de l'énergie magique.

D'autres liens possibles avec l'histoire sont les daëlkyrs et l'empire hobgobelin déchu de Dhakân. Les daëlkyrs sont prisonniers des ténèbres de Khyber mais leurs rejetons horrifiques peuvent être rencontrés dans les marches de l'ombre et les confins d'Eldyn. L'empire de Dhakân cache des anciennes ruines à explorer et des artéfacts de valeur à dénicher dans les endroits les plus secrets du Khorvaire.

Il y a de nombreuses autres pistes ou situations à explorer : l'ancien Xen'drik ; la guerre entre les couatls et les rakshasas ; les nombreux conflits entre les dragons de l'Argonesse et la Cour d'Outre-Mort d'Aërénal ; la Guerre des Dracogrammes et la tentative d'extermination du dracogramme de la Mort. Lorsqu'il imagine une aventure, le MD doit réfléchir à la possibilité de la lier à un évènement historique. Ce faisant, les personnages se sentiront intégrés dans le monde comme un tout. Ainsi, ils n'explorent plus un simple un « donjon », mais une place-forte elfe abandonnée lorsque les elfes d'Aërénal combattirent les hobgobelins Dhakâniens, il y a dix mille ans de cela.

Explorer l'utilisation de la magie

La magie fait partie de la vie de tous les jours dans Éberron. La maison Orienne gère les routes et les aéronefs de Lyrandar assurent la liaison entre les plus grosses agglomérations. La maison Sivis permet la transmission de messages partout dans le monde si le client a de quoi payer. La maison Lyrandar offre la pluie et le vent. Les prospecteurs et les chasseurs de prime de la maison Tharashk utilisent leurs pouvoirs de dracogramme pour localiser des objets introuvables. Durant la Dernière Guerre, les façonneurs et les thaumartisans dépensèrent beaucoup d'énergie afin de développer des armes magiques, comme les forgeliers par exemple. La magie tisse sa toile dans la vie de tous les jours, tout comme les maisons à dracogramme trouvent des nouvelles voies pour améliorer leurs talents alors que les thaumartisans deviennent chaque jour un peu plus nombreux.

Par delà la magie du présent se cache la magie du passé. Aucun façonneur ou magicien ne peut imiter un artéfact puissant déniché dans le Xen'drik. Ces objets n'attendent que d'être retrouvés et, avec les tensions internationales déjà exacerbées avec la Dernière Guerre, la possession d'arme de destruction magique pourrait facilement changer l'équilibre des pouvoirs.

Lorsque le MD construit une aventure, il doit toujours tenir compte de l'impact que la magie peut avoir sur son histoire, ainsi que les façons dont une innovation magique ou la redécouverte d'un artéfact peuvent affecter la société.

Scénario et rythme

Qu'en est-il de la structure générale et du rythme des aventures ? Y a-t-il un style définissant clairement une aventure d'Éberron ? Pour faire court : non. Tant que les conseils donnés plus haut dans ce chapitre sont suivis, il n'y a pas de contrainte de structure. Cependant, voici quelques principes de base.

Les héros ont besoin d'un foyer

Il est important que les personnages disposent d'un lieu où s'organiser et se retrouver entre deux aventures. Sharn est idéale dans ce rôle. C'est une grande ville, proche du Xen'drik, présentant un bon compromis entre des institutions académiques, du crime et de la corruption, ce qui donne d'emblée aux personnages des défis de bas niveaux et des magasins où s'équiper. Il est important pour les héros de connaître les commerces et les PNJ locaux. Ils pourront ainsi commencer à s'attacher à leur environnement et acquérir une réputation dans leur quartier. Une fois qu'ils auront des attaches fortes avec une ville ou ses habitants, il sera possible d'exploiter ces liens pour orienter une aventure. De même, plus les héros s'enracineront au sein d'une ville ou d'une nation, plus il leur paraîtra important d'y défendre leur réputation et leur nom.

Utilisez les commanditaires

Les commanditaires sont là pour déclencher et orienter les aventures. Les personnages ne devraient pas avoir à traîner dans les tavernes à la recherche de travail. Si des organisations ou personnes importantes ont besoin de leurs services, elles viendront aux personnages. À bas niveau, les commanditaires feront confiance au potentiel du groupe. À plus haut niveau, il sera clair que les héros sont les seuls à pouvoir accomplir certaines tâches. Entre les gouvernements, les universités, les Églises ou les groupes mystérieux comme l'Assemblée, il y a de nombreuses façons de lancer les héros vers l'aventure.

Enquête minutieuse et combat frénétique

Une aventure en Éberron implique généralement des périodes d'investigation et de découverte plutôt lentes, entrecoupées par des scènes d'action échevelée qui doivent être intenses et dramatiques. Il vaut mieux oublier les rencontres de « monstres errants » au profit de combats plus rares, mais plus hauts en couleurs. Cela s'avère particulièrement vrai pour les aventures en milieu urbain.

Les histoires ne se terminent pas toujours bien

Sur Éberron, les fins véritablement heureuses sont rares. Les héros peuvent l'emporter pour cette fois, peut-être obtenir une grosse récompense ou un objet magique puissant. Pourtant, le plus souvent, certaines questions vont rester sans réponse à la fin d'une aventure. Peut-être qu'un PNJ apprécié des personnages périra pour leur sauver la vie. Peut-être que les héros garderont des doutes sur les motivations de leurs employeurs. Peut-être qu'ils obtiendront un objet de valeur et qu'ils devront à présent en prendre soin.

Est-il utile de préciser que les bons résultats doivent tout de même être plus importants que les mauvais ? Les joueurs doivent toujours pouvoir tirer une certaine fierté de leurs actes et apprécier la séance de jeu. L'intérêt d'une fin non manichéenne, c'est qu'elle permet de créer des accroches pour les séances de jeu suivantes. Les personnages peuvent vouloir se venger d'un employeur qui les a trompés ou d'un adversaire qui a tué un de leurs amis. Ils peuvent vouloir récupérer la relique qui a été volée au dernier moment. Ou ils peuvent tout simplement avoir des questions en suspens : questions qui trouveront leurs réponses dans une aventure à venir.

Les adversaires récurrents

Dans la tradition de cape et d'épée et de roman-feuilleton propre à Éberron, les grands méchants récurrents jouent un rôle important. Éberron ne traite pas simplement de l'exploration de donjons et du massacre de monstres. En fait, les personnages des joueurs sont plutôt des héros qui combattent pour la protection du Khorvaire (ou au moins d'une petite partie de celui-ci !) contre les plans machiavéliques de maîtres du crime malveillants. Les Seigneurs de la Poussière, le Rêve obscur, le Sang de Vol et de nombreux autres conspirateurs rôdent dans les ombres. Les adversaires récurrents permettent aux personnages de mettre un visage sur ces organisations. Le *Guide du Maître* contient d'autres conseils destinés à intégrer des adversaires récurrents dans une campagne (cf. page 104).

Cette section comprend deux exemples d'ennemis que pourraient avoir à affronter les aventuriers. Demise est une nécromancienne au service de l'ordre de la Griffe d'Émeraude. C'est un bon exemple de ce que les aventuriers peuvent avoir à affronter lorsqu'ils sont aux prises avec une organisation criminelle. Halas Martain est plus un rival qu'un véritable adversaire. Il est membre de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu, qui cherche à voler les découvertes durement acquises du groupe. Deux profils sont donnés pour Halas et Demise afin d'illustrer ce à quoi ils peuvent ressembler à différents niveaux.

Demise, niveau 4

Elfe (f), façonneur 1/nécromancien 3 ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6 plus 3d4 ; pv 15 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 16 (avec *armure de mage*), contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +1 ; Lutte –1 ; Att dague (–1 corps à corps, 1d4–2/19–20) ou arc long en ébénite (+4 distance ; 1d8/×3) ; Out dague (–1 corps à corps, 1d4–2/19–20) ou arc long en ébénite (+4 distance ; 1d8/×3) ; AS influx ; Part avantage du créateur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, elfe, vision nocturne ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6 ; For 6, Dex 14, Con 10, Int 16, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +9, Artisanat (alchimie) +9, Concentration +7, Connaissances (histoire) +5, Connaissances (mystères) +5, Estimation +3 (+5 pour les objets alchimiques), Intimidation +4, Utilisation d'objets magiques +4 (+6 pour les parchemins) ; École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemins[S], Incantation statique.

Langues : commun, draconien, elfique, géant, gnome.

Possessions : dague, arc long en ébénite, 15 flèches, *robe d'ossements*, *potion de soins légers*, *potion de protection contre le Bien*, *baguette de frayeur* (50 charges), cape d'ombreline, masque funèbre (argent, platine et jais, 50 po), 20 po dans une poche de ceinture.

Sorts de magicien préparés (5/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort, 14 + niveau de sort de nécromancie). Niveau 0 : *détection de la magie* (×2), *fatigue*[N], *lumière*, *message* ; 1er niveau : *armure de mage*, *contact glacial*[N], *rayon affaiblissant*[N], *repli expéditif* ; 2e niveau : *contrôle mineur des morts-vivants*[N], *effroi*[N], *invisibilité*.

Grimoire. Niveau 0 : tous sauf *aspersion acide* et *hébétement* ; 1er niveau : *armure de mage*, *contact glacial*[N], *déguisement*, *détection des morts-vivants*, *frayeur*[N], *identification*, *rayon affaiblissant*[N], *repli expéditif* ; 2e niveau : *contrôle mineur des morts-vivants*[N], *effroi*[N], *invisibilité*, *ruse du renard*, *simulacre de vie*[N].

N : ces sorts appartiennent à l'école de prédilection du personnage (la Nécromancie). Écoles interdites : Invocation et Enchantement.

Influx : 3 influx de 1er niveau ; DD 13 + niveau de l'influx.

Du fait de son dédain envers les créatures vivantes, Demise ne possède pas de familier.

Demise est une figure montante de l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Née en Aërénal, elle fut fascinée par les légendes de la maison de Vol et tomba rapidement sous le joug de la secte de déments connue sous le nom des Mort-nés. Elle possédait un don naturel pour la nécromancie et fut recrutée très tôt par l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Elle se dévoua fanatiquement à l'ordre et rêve qu'un jour elle deviendra une liche au côté de l'antique Vol elle-même. Pour le moment, elle supervise de petites opérations, dirigeant un groupe de serviteurs mineurs (squelettes et zombis ou guerriers, voleurs et prêtres du Sang de Vol de bas niveaux) qui s'affairent à dérober des objets de valeur et à accomplir des rituels obscurs.

Demise porte une robe noire et une cape d'ombreline qui la couvrent comme une traîne d'ombres. Son visage est couvert d'un magnifique masque funèbre. Là où elle est découverte (ses mains, ses avant-bras et son cou), sa peau est grise et nécrosée. Dans ces conditions on pourrait croire qu'elle est un zombi ou une liche, alors que l'état de sa peau est en fait artificiel. Elle est non seulement vivante mais, qui plus est, parfaitement en bonne santé. Ceux qui remarquent sa peau en décomposition (ce qui est encore plus évident lorsqu'elle retire son masque) pourraient être étonnés par sa capacité à résister au renvoi des morts-vivants, à *destruction des morts-vivants*, ou tout autre effet du même genre.

Demise a une attitude nihiliste qui fait froid dans le dos à ses interlocuteurs. Elle remet toujours en cause les exploits des héros, les encourageant à abandonner le combat et à s'incliner devant leur inévitable mort.

Tactiques. Demise préfère rester hors de portée pendant les combats. Elle utilise *effroi* pour secouer ses adversaires et, si elle manque de serviteurs, elle crée une créature à partir de sa *robe d'ossements* (en utilisant *contrôle mineur des morts-vivants* pour la diriger).

Demise, niveau 8

Elfe (f), façonneur 1/nécromancien 7; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6 plus 7d4 ; pv 25 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 16 (avec *armure de mage*), contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +3 ; Lutte +1 ; Att dague (+1 corps à corps, 1d4–2/19–20) ou arc long en ébénite (+6 distance ; 1d8/×3) ;

Out dague (+1 corps à corps, 1d4–2/19–20) ou arc long en ébénite (+6 distance ; 1d8/×3) ; AS influx ; Part avantage du créateur, création d'objets magiques, désamorçage de pièges, elfe, vision nocturne ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +8 ; For 6, Dex 14, Con 10, Int 19, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +17, Artisanat (alchimie) +15, Concentration +11, Connaissances (histoire) +9, Connaissances (mystères) +9, Estimation +4 (+6 pour les objets alchimiques), Intimidation +4, Utilisation d'objets magiques +5 (+7 pour les parchemins) ; École renforcée (nécromancie), École supérieure (nécromancie), Écriture de parchemins S, Incantation statique, Préparation de potion S.

Langues : commun, draconien, elfique, géant, gnome, infernal.

Possessions : dague, arc long en ébénite, 15 flèches, *masque funèbre d'Intelligence +2* (identique à un *bandeau d'Intelligence +2*), *robe d'ossements, potion de soins modérés, potion de protection contre le Bien, baguette de main spectrale* (50 charges), cape d'ombreline, 23 pp dans une poche de ceinture.

Sorts de magicien préparés (5/6/5/4/3 ; DD de sauvegarde 14 + niveau de sort, 16 + niveau de sort de nécromancie). Niveau 0 : *détection de la magie* (×2), *fatigue* N, *lumière, message* ; 1er niveau : *armure de mage, bouclier, contact glacial* N, *rayon affaiblissant* N (×2), *repli expéditif* ; 2e niveau : *baiser de la goule* N, *cécité/surdité* N, *contrôle mineur des morts-vivants* N, *effroi* N, *vision dans le noir* ; 3e niveau : *baiser du vampire* N (×2), *dissipation de la magie, rayon d'épuisement* N ; 4e niveau : *énergie négative* N, *forme gazeuse* à incantation statique, *invisibilité suprême*.

Grimoire : niveau 0 : tous sauf *aspersion acide* et *hébétement* ; 1er niveau : *armure de mage, bouclier, contact glacial* N, *déguisement, détection des morts-vivants, frayeur* N, *identification, rayon affaiblissant* N, *repli expéditif* ; 2e niveau : *baiser de la goule* N, *cécité/surdité* N, *contrôle mineur des morts-vivants* N, *effroi* N, *invisibilité, ruse du renard, simulacre de vie* N, *vision dans le noir* ; 3e niveau : *baiser du vampire* N, *cercle magique contre le Bien, dissipation de la magie, forme gazeuse, préservation des morts* N, *rayon d'épuisement* N ; 4e niveau : *animation des morts* N, *énergie négative* N, *invisibilité suprême, malédiction* N, *scrutation, terreur* N.

N : ces sorts appartiennent à l'école de prédilection du personnage (la Nécromancie). Écoles interdites : Invocation et Enchantement.

Influx : 3 influx de 1er niveau ; DD 14 + niveau de l'influx.

Tactiques. Demise préfère toujours rester hors de portée pendant les combats. Elle utilise généralement *invisibilité suprême* pour gagner du temps puis lance *bouclier* et *main spectrale*, ou *amélioration d'arme personnelle (tueur)*. Si elle utilise *main spectrale*, elle enchaîne avec ses attaques de contact nécromantiques. Si la partie est perdue, elle tentera de s'échapper en *forme gazeuse*.

HALAS MARTAIN, NIVEAU 5

Demi-elfe (m), roublard 3/rôdeur 2 ; FP 5 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 3d6 plus 2d8 ; pv 25 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (avec *armure de mage*), contact 13, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +4 ; Lutte +3 ; Att rapière de maître (+8 corps à corps, 1d6–1/18–20) ou arc long de maître (+8 distance, 1d8/×3) ; Out rapière de maître (+8 corps à corps, 1d6–1/18–20) ou arc long de maître (+6/+6 distance, 1d8/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), style de combat à distance ; Part demi-elfe, empathie sauvage (+2, –2 sur les créatures magiques), ennemi juré (géants +2), esquive totale, *passage sans trace* (1/jour), recherche des pièges, sens des pièges (+1), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +9, Vig +4, Vol +2 ; For 8, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Bluff +6, Connaissances (exploration souterraine) +4, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (géographie) +4, Connaissances (histoire) +4, Connaissances (noblesse et royauté) +4, Crochetage +5, Décryptage +5, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +4, Détection +7, Diplomatie +10, Discrétion +7, Escamotage +7, Estimation +5, Fouille +8, Intimidation +3, Perception auditive +2, Psychologie +6, Renseignements +7, Survie +6 (+8 pour suivre des traces) ; Attaque en finesse, Dracogramme singulier (*passage sans trace*), Pistage S.

Langues : commun, draconien, elfique, géant.

Possessions : rapière de maître, dague, arc long de maître, 30 flèches, *havresac d'Hévard, lanterne éternelle*, 2 *potions de soins modérés, potion d'invisibilité*, 3 *potions d'armure de mage, potion de brume de dissimulation, potion de sanctuaire*, 2 bâtons fumigènes nocifs, 2 sacoches immobilisantes, cape d'ombreline, habit de cour d'iriselline, tenue d'explorateur d'iriselline, livre de glyphes, corde de soie (15 m), outils de cambrioleur de maître, 75 po de bijoux et une bourse de ceinture contenant 20 po, 28 pp, une lettre de course et des papiers d'identité. Lorsqu'il est sur le terrain, il transporte aussi de quoi monter un campement. Tous ces objets sont contenus dans son *havresac d'Hévard*, ce qui lui permet de récupérer n'importe quelle potion ou composante alchimique qu'il désire.

Halas Martain est un membre de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu. Bien que plutôt intelligent et cultivé, il manque totalement de scrupule et n'hésite pas à utiliser la tromperie et la trahison afin de s'approprier les trouvailles des autres. Malgré ses défauts, il en sait plus sur le Xen'drik que bien des sages et a des contacts parmi les elfes noirs et les géants. Il a récemment été approché par des agents de l'ordre de la Griffe d'Émeraude. Il existe en effet des artéfacts que Vol elle-même désire récupérer au Xen'drik et Halas pourrait être l'homme qui lui faut.

Halas est originaire d'Aundair, mais on en sait peu sur son passé. Il a un secret : il est l'enfant de l'amour interdit entre deux membres des maisons Lyrandar et Phiarlane et possède un dracogramme singulier (de *passage sans trace*). Il a été banni de la maison Lyrandar avec ordre de ne jamais revenir (ce qui a provoqué sa colère et sa soif de célébrité). Halas est charmant quand il le souhaite, mais il a tendance à être condescendant et humiliant avec d'autres explorateurs. Il met toujours en avant ses exploits et rabaisse ceux de ses concurrents, prenant un malin plaisir à mentionner les trouvailles qu'il a volées à des collègues.

Halas vend ses services aux autres. Il peut donc travailler pour l'ordre de la Griffe d'Émeraude, l'Aurum, le Rêve obscur ou tout autre groupe influent.

Tactiques. Halas Martain évite le combat. Il n'aime pas les armures et porte une épée plus pour l'apparat que pour autre chose. Il préfère envoyer les autres au combat pour lui et utilise ses dons exceptionnels en Diplomatie pour obtenir l'assistance des autochtones (elfes noirs, géants, hobgobelins ou quiconque se trouve être dans la région).

HALAS MARTAIN, NIVEAU 9

Demi-elfe (m), roublard 3/rôdeur 3/explorateur audacieux 3 ; FP 9 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 3d6 plus 3d8 plus 3d8 ; pv 40 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +7 ; Lutte +6 ; Att rapière de maître (+11 corps à corps, 1d6–1/18–20) ou arc long de maître (+11 distance, 1d8/×3) ; Out rapière de maître (+11/+6 corps à corps, 1d6–1/18–20) ou arc long de maître (+9/+9/+4 distance, 1d8/×3) ; AS attaque sournoise (+2d6), style de combat à distance ; Part activité débordante, demi-elfe, empathie sauvage (+4, +0 sur les créatures magiques), ennemi


Un planétaire draconique, quelque part en Argonesse

juré (géants +2), esquive totale, *passage sans trace* (1/jour), recherche des pièges, sens des pièges (+4), vision nocturne ; AL N ; AP 5 ; JS Réf +15, Vig +5, Vol +5 ; For 8, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Bluff +6, Connaissances (exploration souterraine) +7, Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (géographie) +4, Connaissances (histoire) +8, Connaissances (noblesse et royauté) +4, Crochetage +8, Décryptage +8, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +8, Détection +8, Diplomatie +10, Discrétion +8, Escamotage +7, Estimation +5, Évasion +7, Fouille +11, Intimidation +3, Natation –6, Perception auditive +2, Psychologie +6, Renseignements +7, Survie +9 (+11 pour suivre des traces) ; Attaque en finesse, Destin héroïque S, Dracogramme singulier (*passage sans trace*), Endurance S, Pistage S, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide S.

Langues : commun, draconien, elfique, géant.

Possessions : *chemise de mailles +1 de mimétisme*, rapière de maître, dague, arc long de maître, 30 flèches, *lanterne éternelle*, *sac sans fond* (1er modèle), *havresac d'Hévard*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions d'invisibilité*, *potions de rapidité*, *potion de brume de dissimulation*, *potion de sanctuaire*, *potion de pattes d'araignée*, 2 bâtons fumigènes nocifs, 2 sacoches immobilisantes, cape d'ombreline, habits de cour d'iriselline, tenue d'explorateur d'iriselline, livre de glyphes, outils de cambrioleur de maître, 75 po de bijoux, 20 po et 28 pp, une lettre de course et des papiers d'identité.

Tactiques. Même s'il est maintenant plus habile, Halas préfère toujours éviter les combats physiques.

Thèmes exploitables

Éberron peut être le cadre d'un panel varié de styles d'aventures. Cependant, quelques thèmes sont plus particulièrement adaptés. Cette section en développe un petit nombre.

L'exploration

« *Nous y voici messieurs : la fabuleuse cité de verre !* »

Description. Une institution académique (ou une autre faction) emploie les aventuriers explorer des territoires inconnus (Xen'drik, Khyber, terres du Deuil ou Givres félons) à la recherche d'un certain artéfact ou d'informations sur un lieu comme une cité antique, un temple en ruine et ainsi de suite. Ce thème peut aussi s'appliquer à des emplacements lointains au cœur de nations civilisées comme une mine hantée dans les bastions de Mror, des ruines hobgobelines du Zilgaro, etc.

Une aventure d'exploration reste très fidèle au principe d'exploration de donjon. De tous les thèmes décrits ici, c'est celui qui propose le plus de combats. En plus de grandes confrontations, il doit être parsemé de petits défis de bas niveaux.

Défi principal. Monstres et pièges locaux.

Défis secondaires. Les héros peuvent avoir à escorter et protéger des chercheurs PNJ plus faibles. Ils peuvent s'opposer à des agents de factions adverses. Le but de la mission peut s'avérer plus dangereux que prévu. Un artéfact peut être maudit ou trop puissant pour être ramené à l'employeur.

Combat. Fréquent.

Structure narrative. Le groupe est approché par un employeur qui loue ses services. Possibilité d'un premier combat contre une organisation concurrente.

Explication de la nature et de l'histoire de l'objectif.

Voyage pour atteindre le territoire ou le continent à explorer. Opportunités de combat et de découverte d'une trahison.

Arrivée à un poste avancé. Possibilité de s'équiper, d'en apprendre plus ou d'interactions avec les PNJ.

Voyage dans les régions sauvages. Opportunités de combats et de découverte d'indices étranges.

Arrivée à destination : exploration des lieux. À ce niveau, c'est une exploration de donjon classique dotée de la possibilité d'une confrontation importante avec une organisation concurrente ou un PNJ traître.

Le retour. Le voyage du retour devrait être plus rapide que l'avancée dans l'inconnu et devrait aussi se passer sans encombre. Cependant, il peut comprendre une dernière embuscade de la faction adverse, un gardien zélé ou un PNJ traître.

Rencontre finale avec l'employeur : conclusion de la trame et récompenses. Ultime opportunité d'embuscade ou de trahison !

LE MYSTÈRE

« Qui pourrait bien vouloir assassiner un simple aubergiste ? Il y a anguille sous roche. Je peux le sentir. »

Description. Le groupe doit résoudre un mystère. C'est un exemple type de défi de courte durée. Une fois que l'assassin est révélé, l'objet volé récupéré ou que le faussaire découvert, les choses retournent à la normale.

Le thème du mystère couvre un grand champ de possibilités : résoudre une affaire de meurtre est très différent que d'élucider un incident ésotérique dans une église. De plus, sur Éberron, les choses sont souvent autres que ce qu'elles semblent être. En toute vraisemblance, certains faits établis de l'affaire vont se révéler faux (ou un secret encore plus obscur sera découvert au fil de l'investigation).

Défi principal. Lors d'un mystère, le défi principal est de nature intellectuelle : en d'autres termes, identifier les gens à l'origine du mystère et les retrouver. Cela nécessite plus de jeu d'acteur et l'usage des sorts ou compétences que de combats directs.

Défis secondaires. D'un autre côté, il peut être dangereux de mettre son nez dans des secrets. Les héros peuvent avoir à combattre les agents de factions, de criminels ou d'autres personnes qui ne veulent pas voir le mystère résolu. Une fois que ce dernier est dévoilé, la justice peut en passer par les armes.

Combat. Peu fréquent.

Structure narrative. Le groupe apprend l'existence du mystère, soit en étant contacté par un commanditaire, soit en étant lui-même impliqué.

Début de l'enquête. Tentative d'identifier les personnes impliquées, examen des lieux importants. Opportunités de découverte d'une première menace et d'un suspense insoutenable en fin de séance.

Le puzzle prend forme. C'est donc le moment d'ajouter un retournement de situation. Alors que le groupe s'approche de la vérité, les chances de rencontrer une forte et dangereuse opposition augmentent.

Le mystère est résolu mais pas la situation. Les héros peuvent-ils estimer que justice est faite ?

Après coup..Y a-t-il des derniers détails à régler ? Y a-t-il une récompense à attendre ou des complices à arrêter ?

LA CONSPIRATION

« Voyons, Borotan, votre petite guerre avec la maison Sivis ne me concerne pas. »
« Eh bien cela risque de changer. »

Description. La conspiration est une trame sur le long terme. Les héros peuvent être pris dans les affrontements de plusieurs factions.

Tout comme le mystère, la conspiration couvre un grand panel de possibilités. Les personnages peuvent se retrouver impliqués dans une guerre des gangs, dans les plans de fanatiques religieux ou ceux de rakshasas. Ils peuvent aussi se retrouver embringués dans la politique locale. Ils peuvent être engagés pour rendre un service bien précis, tout comme tuer un troll, pour ensuite découvrir que leur action a eu des répercussions inattendues.

Les scénarios de conspiration peuvent souvent avoir une certaine ambiguïté morale. En cela, ils respectent la tradition du polar. Si les services des héros ne sont pas loués par un employeur de confiance, ils pourront avoir quelques difficultés à discerner le bien du mal.

Défi principal. Une trame à base de conspiration est souvent orientée vers l'usage des compétences ou des sorts ainsi que sur les relations sociales.

Défis secondaires. Même si le combat est un élément secondaire dans les conspirations, toutes les histoires comprennent quelques scènes d'action échevelée. En fonction de la nature du scénario, les héros auront peut-être à agir avec prudence pour ne pas entacher leur réputation dans la ville et pour éviter de se mettre hors-la-loi.

Combat. Modéré.

Structure narrative. Il est ardu de schématiser les conspirations, qui couvrent un genre trop vaste. Dans bien des cas, les trames de conspiration suivent la même structure que les mystères. Mais les scénarios de conspiration ne sont jamais complètement terminés. Le groupe ne va pas mettre fin à la guerre des gangs de Sharn en une nuit. En revanche, ils peuvent prendre l'avantage sur la prochaine confrontation.

LA CHASSE AUX TRÉSORS

« Si on en croit les prophéties, l'épée devrait se trouver dans « le pays où le Soleil touche la terre ». Des suggestions ? »

Description. Une chasse au trésor est à la fois une exploration, une conspiration et un mystère, orientés sur le voyage. C'est l'archétype de la littérature et des films d'aventure. Les héros sont envoyés à la recherche d'un puissant artéfact (ou tout autre but similaire), mais il est en morceaux ou il a été perdu depuis des lustres. Le retrouver nécessite pour les héros de voyager dans le monde entier (et ce, en faisant la course avec les agents ennemis).

Défi principal. Une chasse aux trésors est typiquement une suite de petites aventures à base d'explorations, saupoudrées de mystères et d'intrigues pour faire bonne mesure. Les héros doivent vaincre les gardiens et les pièges, mais ils doivent aussi résoudre des énigmes et se frayer un passage au milieu des conflits politiques.

Défis secondaires. Les chasses aux trésors impliquent souvent des factions adverses. Dans de nombreux cas, c'est la motivation de la course en question : « nous devons récupérer la lentille lunaire d'Al'Kora avant que la Griffe d'Émeraude ne mette la main dessus ! ». Les combats et les trahisons des agents ennemis servent bien ce propos.

Combat. Fréquents.

Structure narrative. Une chasse aux trésors est une suite d'explorations dont chaque étape est plus simple et plus courte qu'une trame uniquement portée sur l'exploration. Plutôt que d'avoir les ruines complètes d'une ville à fouiller, les héros n'auront qu'à passer par une petite chapelle et se rendre vers leur prochaine destination. Une chasse aux trésors doit se conclure de façon haletante : soit par une confrontation finale avec le grand adversaire de l'histoire, soit par un combat avec un gardien particulièrement dangereux, protégeant le trésor final.

LE MAÎTRE DU MAL

« *Pauvres fous ! Personne ne peut plus m'arrêter !* »

Description. Les projets d'un grand méchant particulièrement puissant mettent en péril un grand nombre de personnes (une ville, une nation ou même le monde !), et les héros sont les seuls à pouvoir l'arrêter. Contrairement à l'exploration ou à la chasse aux trésors, une aventure mettant en scène un maître du mal est complètement centrée sur ce dernier. Soit parce qu'il a achevé la construction d'une machine diabolique, soit parce que ce n'est qu'une question de temps et que les héros doivent l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard !

Défi principal. Se rendre dans l'antre du génie du mal qui est, bien sûr, rempli de serviteurs et de pièges. Ensuite, défaire le mécréant lui-même et trouver un moyen de mettre un terme à ses machinations diaboliques.

Défis secondaires. Trouver l'antre de l'adversaire peut être un défi en soi. Les héros auront peut-être besoin de réussir des quêtes mineures permettant de trouver l'objet ou la personne qui leur permettra de localiser ou de stopper le maître du mal (ou qui permettra de protéger le groupe contre son arme démoniaque).

Combat. Modéré.

Structure narrative. Le groupe découvre l'existence des machinations du maître du mal.

Les héros localisent son antre : cette localisation peut nécessiter une enquête et du jeu d'acteur.

Option. Le groupe se lance dans une quête parallèle afin d'obtenir un élément indispensable pour stopper son adversaire. Les personnages devront combattre, enquêter et explorer.

Les héros se fraient un chemin dans l'antre du génie du mal, affrontant ses sbires et évitant ses pièges. S'ils sont vaincus, ils seront généralement capturés vivants afin que le grand méchant puisse se vanter devant eux.

Confrontation avec le maître du mal. Même une fois vaincu, arrêter ses machinations diaboliques peut se révéler un défi à part entière.

Retour à la maison. Conclusion de la victoire.

CLASSES DE PNJ

Les personnages des joueurs sont des individus d'exception. La majorité des habitants d'Éberron ne peuvent progresser aussi rapidement et aussi loin qu'un personnage. Il leur manque le potentiel pour devenir de véritables héros. C'est plus particulièrement vrai pour les arts magiques, qui nécessitent un talent inné, un niveau de discipline et une volonté que peu de personnes possèdent. Même si une personne normale passe une trentaine d'années à l'étude d'un livre de sorts, il n'atteindra peut-être même pas le niveau 1. Cependant, la magie fait partie intégrante du monde. En plus des classes de PNJ classiques comme les experts, les gens du peuple, les hommes d'armes et les nobles, il existe deux classes de PNJ supplémentaires sur Éberron : une version modifiée de l'adepte et une nouvelle classe : le thaumartisan.

EXPERTS ET ADEPTES

Il y a peu de prêtres dans les temples du Khorvaire. Ils sont les champions de leur Église et leurs prouesses martiales et leur capacité à canaliser l'énergie positive (ou négative) seraient gâchées s'ils s'en tenaient à des célébrations quotidiennes ou des sermons. Les prêtres sont des élus qui ont un lien particulier avec les sphères supérieures. Servir une divinité n'autorise pas obligatoirement un personnage à devenir prêtre.

Experts. La plupart des religieux d'une église sont des experts. Il leur suffit de choisir comme compétences de classe celles nécessaires pour diriger les messes et aider leur communauté, par exemple : Connaissances (religion), Diplomatie, Premiers secours, Profession (scribe), Psychologie et Représentation (déclamation), plus deux autres compétences liées à leur religion ou leur région. Ces acolytes experts ne possèdent aucun pouvoir magique. Les caractéristiques et les capacités de cette classe sont détaillées page 108 du *Guide du Maître*.

Adeptes. Les adeptes dans Éberron sont un compromis entre les experts et les prêtres. Le personnage a un lien divin assez fort pour lancer des sorts, mais il n'est pas entraîné au combat et ne peut pas canaliser de l'énergie positive ou négative.

La classe de PNJ d'adepte religieux est la même que celle de l'adepte présentée page 108 du *Guide du Maître*, à la différence suivante : l'adepte religieux peut choisir un domaine de prêtre (et un seul). Il ne gagne pas d'emplacement de sorts supplémentaires de domaine, comme c'est le cas du prêtre, mais ajoute les sorts de son domaine à sa liste de sorts d'adepte et peut préparer ces derniers à la place des sorts habituels.

Même si la majorité des adeptes suivent une religion majeure du Khorvaire (depuis la Flamme d'Argent jusqu'aux sectes du Dragon Au-Dessous), même ceux qui ne vénèrent pas une divinité en particulier doivent choisir un domaine. Une sage halfeline des plaines de Talante peut, par exemple, posséder le domaine de la Communauté alors qu'un adepte fou, le nez dans les savoirs interdits des daëlkyrs, pourra développer le domaine de la Folie.

Si un prêtre prend un niveau dans la classe de l'adepte, il ne choisit pas un nouveau domaine. Par contre, il peut ajouter les sorts d'un de ses domaines actuels à sa liste de sorts d'adepte. De même, un adepte qui obtient des niveaux de prêtre doit choisir son domaine d'adepte comme l'un de ses deux domaines de prêtre.

THAUMARTISAN

La magie imprègne Éberron et touche tous les niveaux de la société. Dans leur forge, les meilleurs forgerons lancent des sorts afin de les aider à donner forme au métal. Les plus doués des tisseurs ajoutent des illusions sur chaque fil pour leur donner une apparence unique. Bien entendu, les villes et villages du Khorvaire sont remplis de gens du peuple, d'experts et d'hommes d'armes, tout comme les cités d'ailleurs. Cependant, les meilleurs spécialistes dans leur domaine et les plus doués dans leur profession sont les thaumartisans : des lanceurs de sorts mineurs qui manipulent la magie profane en même temps qu'ils travaillent.

Les thaumartisans se trouvent le plus souvent dans les grandes villes, les cités ou les métropoles, où ils sont aussi fréquents que les adeptes. La plus grande majorité des thaumartisans sont membres des guildes contrôlées par les maisons à dracogramme, et plus particulièrement les guildes des rétameurs et des bâtisseurs de la maison Cannith. Contrairement aux adeptes, les thaumartisans sont inconnus des races plus sauvages.

Le choix limité des sorts du thaumartisan en fait une classe inadaptée pour les personnages des joueurs.

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences de classe du thaumartisan (et les caractéristiques pour chaque compétence) sont Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (chaque compétence prise individuellement) (Int), Dressage (Cha) et Profession (Sag).

LE THAUMARTISAN

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e
1	+0	+0	+0	+2	Maîtrise de sorts	3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	Maîtrise de sorts	3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	—	3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	—	3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	Maîtrise de sorts	3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6	—	3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7	—	3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7	—	3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	Maîtrise de sorts	3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	—	3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	Maîtrise de sorts	3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12	Maîtrise de sorts	3	3	3	3	3	2

Points de compétence au niveau 1. (2 + modificateur d'Int) × 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de PNJ de thaumartisan.

Armes et armures. Les thaumartisans sont formés au maniement de toutes les armes simples. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers ou au port des armures. Les armures de tous les types les gênent lors de l'incantation, ce qui risque de faire échouer les sorts à composante gestuelle.

Sorts. Un thaumartisan lance des sorts de magie profane. Il est limité à un certain nombre de sorts par jour pour chaque niveau de sorts (en fonction de son niveau). Tout comme un magicien, il prépare ses sorts à l'avance une fois par jour. Contrairement au magicien, le thaumartisan n'a pas de grimoire (cf. *Maîtrise des sorts*, ci-dessous) et ne peut pas en apprendre issus de livre ou de parchemins.

Le DD de sauvegarde contre un sort de thaumartisan est de 10 + niveau du sort + modificateur d'Int. du thaumartisan.

Lorsque le thaumartisan a 0 sort dans un niveau donné (voir la table ci-dessus), il n'a droit qu'aux emplacements de sorts en bonus qu'il obtient pour ce niveau en fonction de sa valeur d'Intelligence.

Maîtrise des sorts. Un thaumartisan prépare ses sorts comme le fait un magicien, mais n'a pas besoin d'un grimoire pour y arriver. En fait, l'entraînement d'un thaumartisan se concentre à tel point sur un petit nombre de sorts qu'il apprend à les préparer sans se référer à un grimoire. Un thaumartisan commence sa carrière en connaissant un nombre de sorts total (niveau 1 et 1 confondus) égal à son modificateur d'Intelligence (comme s'il avait pris le don Maîtrise des sorts). À chaque fois qu'il a accès à un nouveau niveau de sorts, et une fois de plus au niveau 20, il apprend un nombre de nouveaux sorts égal à son modificateur d'Intelligence actuel, ainsi qu'un sort de niveau 0.

Par exemple, un thaumartisan de niveau 1 doté d'une Intelligence de 14 connaît deux sorts et peut choisir *réparation* et *thaumartisanat*. Lorsqu'il atteint le niveau 4, il fait monter son Intelligence à 15 (mais cela n'augmente pas son modificateur d'Intelligence) et apprend deux nouveaux sorts : *réparation intégrale* et *serviteur invisible* (plus *détection de la magie*). Au niveau 8, son Intelligence passe à 16 et il apprend trois autres sorts : *verrou du mage*, *runes explosives*, *glyphe de garde* (plus *prestidigitation*).

Équipement de départ

2d4 × 10 po d'équipement.

Liste de sorts du thaumartisan

Les thaumartisans choisissent leurs sorts dans la liste suivante.

Niveau 0. *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, signature magique.*

1er niveau. *Alarme, aura magique de Nystul, compréhension des langages, corde animée, disque flottant de Tenser, effacement, graisse, identification, monture, serviteur invisible, thaumartisanat* E, *verrouillage.*

2e niveau. *Augure, bouche magique, détection faussée, dissimulation d'objet, localisation d'objet, piège de Léomund, réparation intégrale, vent de murmures, verrou du mage.*

3e niveau. *Antidétection, clairaudience/clairvoyance, coursier fantôme, dissipation de la magie, don des langues, glyphe de garde, lumière du jour, page secrète, préservation des morts, runes explosives, sceau du serpent, texte illusoire, vison magique.*

4e niveau. *Animation des morts, création mineure, délivrance des malédictions, détection de la scrutation, divination, durcissement* E, *façonnage de la pierre, localisation de créature, mur illusoire, piège à feu, scrutation, transfert de sorts.*

5e niveau. *Coffre secret de Léomund, communication à distance, contact avec les plans, création majeure, fabrication, leurre, mur de pierre, permanence, symbole de douleur, symbole de sommeil.*

E : nouveau sort décrit dans le Chapitre 5 : Magie.


Le géant du givre était un adversaire obstiné, mais Korr portait une armure à élémentaire de Terre asservi et un marteau de guerre à élémentaire de Feu asservi. Il remporterait cette bataille.

CHAPITRE DIX

OBJETS MAGIQUES

Le monde d'Éberron regorge de magie. Dans chaque cité on peut contempler l'œuvre des façonneurs. Les pouvoirs mystiques des maisons à dracogramme forment la base de l'économie du Khorvaire, et les héritiers des maisons utilisent des appareils à dracolithes pour concentrer leurs pouvoirs magiques. Les gnomes du Zilargo, ainsi que certains façonneurs de grand renom, asservissent des élémentaires à des armes, des armures et des véhicules magiques, exploitant ainsi l'énergie fondamentale de l'univers. Les façonneurs de la maison Cannith sont tellement doués pour la fabrication d'objets magiques qu'ils ont réellement réussi à créer la vie, et ils améliorent les forgeliers qu'ils ont créés grâce à des objets magiques incorporés.

Ce chapitre présent de nouveaux objets magiques pour l'univers d'Éberron. Ces objets sont répartis dans les catégories suivantes.

Composants de forgelier. Le pouvoir de ces armes et de ces outils ne s'active que quand ils sont intégrés au corps d'un forgelier.

Lieux merveilleux. Ces œuvres d'ingénierie magique sont trop grandes pour être déplacées.

Objets à dracolithes. Fabriqués à partir des cristaux mystiques connus sous le nom de dracolithes, ces objets varient selon la pureté du matériau utilisé. Les objets à dracolithes de Sibérys concentrent ou améliorent les pouvoirs des porteurs de dracogramme, et peuvent également augmenter les pouvoirs psioniques quand ils sont intégrés au corps d'un Inspiré. Les objets à dracolithes d'Éberron stockent l'énergie magique et psionique, qu'ils soient sous la forme de grimoires profanes, d'objets de stockage de sorts ou de pierres psioniques. Avec les dracolithes de Khyber, on construit des objets permettant de lier les créatures de diverses façons.

Objets à élémentaires asservis. Fabriqués en emprisonnant un élémentaire dans un objet, ces véhicules, armes, armures et autres sont une des spécialités des gnomes du Zilargo (bien qu'il soit possible qu'ils aient hérités leur technique d'une source plus ancienne). Comme les élémentaires sont presque toujours asservis par des dracolithes de Khyber, ils sont présentés dans la section consacrée aux objets à dracolithes de ce chapitre.

Objets traditionnels. Tous les objets magiques du *Guide du Maître* – des anneaux magiques aux sceptres – sont disponibles dans l'univers d'Éberron. Les nouveaux objets issus des catégories traditionnelles d'objets et d'artefacts magiques vont des antiques reliques du Xen'drik et de l'empire de Dhakân aux dernières inventions des façonneurs modernes.

COMPOSANTS DE FORGELIERS

Les forgeliers sont des créatures artificielles dotées de vie, des créations de la magie qui ont beaucoup de points communs avec les objets magiques. Un forgelier peut incorporer des objets magiques spéciaux – des armes et armures aux anneaux et aux sceptres – appelés composants, dans son corps mi-vivant mi-mécanique. Si en théorie n'importe quel objet peut être créé à cet usage, certains sont spécialement conçus pour être utilisés par des forgeliers. Un objet lié peut être incrusté dans le corps d'un forgelier ou simplement fixé à un membre. La maison Cannith en a créé certains durant la Dernière Guerre. D'autres sont des créations plus récentes du seigneur des lames ou des forgeliers des terres du Deuil. Les plus étranges sont les composants retrouvés au Xen'drik, indices de l'utilisation de créatures fort semblables aux forgeliers parmi les anciennes civilisations de ce pays dévasté.

INTÉGRER OU FIXER UN COMPOSANT DE FORGELIER

Tout personnage capable de fabriquer un objet magique peut choisir d'en faire un composant de forgelier, et tout forgelier capable d'utiliser un objet magique peut l'utiliser en tant que composant de forgelier. Les composants de forgelier utilisent les règles spéciales indiquées ci-après, et obéissent par ailleurs aux règles normales de création et d'utilisation d'objets magiques.

Un composant de forgelier occupe généralement le même espace sur le corps qu'un objet magique du même type. Les composants qui ne prennent pas de place sur le corps coûtent deux fois le prix qu'ils vaudraient en tant qu'objets magiques standards. Ces composants ne fonctionnent que quand ils sont reliés au corps d'un forgelier: ils ne sont pas utilisables par les autres races.

Les composants intégrés ne courent aucun risque quand le forgelier obtient un 1 sur un jet de sauvegarde, et ils ne peuvent pas être pris pour cible d'une attaque séparément du forgelier qui les porte. Les composants fixés, eux, peuvent être endommagés et visés de la sorte.

Si un composant de forgelier requiert une activation, le personnage doté du composant peut l'activer d'une seule pensée. Cela nécessite le même type d'action que pour un objet magique ordinaire (généralement une action simple), mais le forgelier peut le faire en silence et sans mouvement, et il ne provoque jamais d'attaque d'opportunité quand il active un composant.

Fixer ou retirer un composant de forgelier est une action simple qui ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. Tant qu'un forgelier dispose d'au moins 1 point de vie, ses composants intégrés ou fixés ne peuvent pas être retirés sans son

accord. S'il est hors de combat (–1 à –9 pv), le forgelier n'a plus le choix, ces composants intégrés ou fixés peuvent être retirés. Si un forgelier est détruit (–10 points de vie), chaque composant doit réussir un jet de sauvegarde approprié pour rester intact. Les composants intacts peuvent être récupérés.

COMPOSANTS DE BASE

Les composants de base sont des objets magiques ordinaires modifiés pour servir de composants de forgelier, ou des composants conçus spécialement, mais dépourvus de caractéristiques particulières.

Bras-arbalète (composant fixé). Cette *arbalète légère à répétition +2* est faite de massite, et dispose d'une crosse plus ronde et épaisse que d'ordinaire. Elle se fixe au bras d'un forgelier, couvrant complètement la main. Ce composant n'est opérationnel qu'une fois fixé et verrouillé.

Un *bras-arbalète* se recharge et fait feu par magie sur une simple pensée, au prix d'une action simple. L'arme crée automatiquement des carreaux pour remplir son chargeur. Celui-ci contient 5 carreaux en même temps : dès que l'un d'entre eux est tiré, un autre est créé par magie. L'arme peut créer 20 carreaux par jour. Par la suite, le forgelier peut utiliser sa propre énergie vitale pour créer des carreaux supplémentaires, au prix de 1 pv par carreau. À tout moment, le forgelier peut dépenser 3 points de vie pour créer un carreau aligné comme si on lui avait lancé le sort *arme alignée*. Créer un carreau est une action libre. Les carreaux disparaissent si on les retire du *bras-arbalète* sans les avoir tirés. Les points de vie utilisés pour créer un carreau sont traités exactement comme si le personnage avait subi des dégâts : ils peuvent être récupérés en le soignant ou en le réparant normalement.

Un *bras-arbalète* ne peut pas utiliser de carreaux normaux (magiques ou ordinaires) : il est conçu pour créer et tirer ses propres carreaux magiques.

Évocation et invocation modérées ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *arme alignée*, *création mineure* ; Prix 20 000 po ; Poids 6 kg.

Composant cicérone et disque de résistance énergétique

Poing de guerre

Bras-lame (composant fixé). Ce grand cylindre de métal doté d'une lame d'épée dentelée à une extrémité peut être fixé à un forgelier. Il s'adapte à la main et à l'avant-bras. Un *bras-lame* est une *épée bâtarde +1*, et son utilisation nécessite le don Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde). Tant que l'arme est fixée, le forgelier ne peut pas être désarmé, mais il ne peut pas non plus utiliser cette main pour d'autres tâches. De plus, le porteur gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque opposés pour désarmer un adversaire. Si le porteur utilise une action pour préparer une réception de charge, le *bras-lame* inflige des dégâts doublés en cas de coup réussi contre un personnage qui charge.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *héroïsme* ; Prix 2 300 po ; Poids 4 kg.

Disque de résistance énergétique (composant intégré). Ce disque métallique est gravé de runes de protection, et une gemme colorée est placée en son centre. Quand il est intégré à la poitrine d'un forgelier, le disque occupe l'emplacement d'une amulette, et confère au personnage une résistance à un type d'énergie : acide, électricité, feu, froid ou son.

Un *disque de résistance énergétique mineur* confère 10 points de résistance. Un *disque de résistance énergétique majeur* confère 20 points de résistance. Un *disque de résistance énergétique suprême* confère 30 points de résistance.

Abjuration faible (mineur) ou modérée (majeur ou suprême) ; NLS 3 (mineur), 7 (majeur) ou 11 (suprême) ; Création d'objets merveilleux, *résistance aux énergies destructives* ; Prix 12 000 po (mineur), 28 000 po (majeur) ou 44 000 po (suprême).

Essence de l'éclaireur (composant intégré). Ce disque de métal sombre est gravé de symboles représentant le silence et la discrétion. Quand il est intégré à la poitrine d'un forgelier, le disque occupe l'emplacement d'une amulette, et confère au personnage un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux ; *invisibilité*, *silence* ; Prix 5 000 po.

Essence de l'éclaireur supérieure (composant intégré). Identique à l'*essence de l'éclaireur*, si ce n'est que le disque confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux ; *invisibilité*, *silence* ; Prix 20 000 po.

Essence de l'éclaireur suprême (composant intégré). Identique à l'*essence de l'éclaireur*, si ce n'est que le disque confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux ; *invisibilité*, *silence* ; Prix 45 000 po.

Fourreau à baguette (composant intégré). Ce mince fourreau est intégré dans l'avant-bras et la main d'un forgelier, occupant l'emplacement d'un bracelet. Une fois en place, le forgelier peut y insérer une baguette magique normale, qui fusionne alors avec le corps du personnage. Le fourreau ne peut contenir qu'une baguette à la fois. Après que la baguette est insérée, elle ne peut plus être retirée tant que toutes ses charges n'ont pas été utilisées : elle tombe alors du fourreau et on peut en insérer une autre.

Un personnage peut activer une baguette insérée dans le fourreau (en supposant qu'il soit capable de l'activer normalement) sans avoir à l'en retirer, et en pointant simplement son doigt tout en pensant à l'activer. Ainsi, le personnage peut l'activer sans difficulté dans une zone de *silence* ou en situation de lutte.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, *métamorphose* ; Prix 4 000 po.

Messager final (composant intégré). Ce composant est un assemblage complexe d'engrenages et d'ailes en filigrane destiné à servir d'appareil de communication au sein des unités de forgeliers. Un *messager final* occupe l'emplacement d'une amulette, et tire son énergie de son hôte forgelier. Le forgelier peut enregistrer sur son messager une destination,

un individu cible, l'image de ce qu'il peut voir actuellement et un message de 30 mots au maximum (ce qui nécessite une action simple).

Au prix d'une action libre, l'hôte peut libérer le *messager final* qui vole alors vers sa destination par le chemin le plus direct possible. Une fois qu'il a atteint son but, il cherche son destinataire s'il a été spécifié, ou le forgelier le plus proche dans le cas contraire. Tout forgelier qui s'implante le *messager* peut visionner le message et son contenu.

Si un forgelier équipé d'un *messager final* était détruit, l'appareil volerait immédiatement à la recherche de son destinataire. Il conserverait alors son message, mais remplacerait toute image stockée par la dernière chose qu'a vue le forgelier abattu.

Un *messager final* est une créature artificielle de taille Infime dotée d'une CA de 26 (contact 26, pris au dépourvu 26), de 6 points de vie, et d'une vitesse en vol de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite). Il dispose de la vision nocturne et de la vision dans le noir à une portée de 18 mètres. Il n'a pas de membres et ne peut entreprendre aucune action significative, excepté chercher son destinataire et délivrer son message. Un messager détaché peut rester actif pendant 8 heures, après lesquelles il devient inerte. Il ne peut se recharger en énergie qu'en étant intégré à un forgelier : chaque minute pendant laquelle il est fixé lui donne une autonomie de 1 minute après avoir été détaché, pour un maximum de 8 heures.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création de créature artificielle, *animation d'objets*, *communication à distance* ; Prix 6 000 po.

Poing de guerre (composant fixé). Cette arme +1 ressemble à un gigantesque gantelet clouté : une telle arme destinée à un forgelier de taille M semble avoir été conçue pour un ogre. Elle se fixe au bras du forgelier, recouvrant entièrement la main. Ce composant n'est opérationnel qu'une fois fixé et verrouillé.

Un *poing de guerre* augmente les dégâts infligés par les attaques naturelles de coup du personnage à 1d8 points de dégâts contondants et perforants (dans le cas d'un personnage de taille M). Il n'est pas rare d'en voir des versions dotées de bonus d'altération plus importants.

Un moine forgelier qui utilise un *poing de guerre* inflige des dégâts à mains nues augmentés comme si le personnage appartenait à la catégorie de taille directement supérieure à la sienne, et il peut ajouter le bonus d'altération du *poing de guerre* à ses jets d'attaque et de dégâts.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix 2 600 po ; Poids 3 kg.

COMPOSANTS CICÉRONES

Un *cicérone* est une petite sphère métallique d'environ 5 cm de diamètre, et constellée de pierres précieuses ou de dracolithes. Des explorateurs les ont trouvées au Xen'drik, et les façonneurs et les forgeliers ont jusqu'ici été incapables de découvrir les secrets de leur fabrication. En dehors d'une aura magique puissante, un *cicérone* n'a pas de capacité apparente. Ses pouvoirs ne sont révélés que quand il est fixé à un forgelier (prenant l'emplacement d'une amulette). À ce moment, le *cicérone* s'éveille littéralement. Un *cicérone* est un objet magique intelligent destiné à conseiller et à assister le forgelier auquel il est fixé. Un *cicérone* obéit aux règles normales concernant l'alignement des objets intelligents. Cependant, il diffère des objets intelligents normaux sur d'autres points.

- Un *cicérone* a une valeur d'Intelligence de 2d6+8 (minimum 12) et des valeurs de Sagesse et de Charisme de 2d6+6 (minimum 10).
- Un *cicérone* perçoit son environnement par les sens du forgelier auquel il est fixé, mais il n'utilise pas les compétences Détection, Fouille ou Perception auditive du forgelier.
- Un *cicérone* peut toujours communiquer télépathiquement avec le forgelier auquel il est fixé. Dans des circonstances normales, un *cicérone* ne peut pas parler, mais un forgelier peut choisir de lui donner un accès direct à ses fonctions vocales.
- L'un des objectifs principaux d'un *cicérone* est de servir de traducteur à son forgelier. Tous les *cicérones* parlent le commun et la langue des géants. Un *cicérone* peut comprendre deux langues supplémentaires pour chaque point de modificateur d'Intelligence dont il dispose. Quand un *cicérone* est découvert, il est possible qu'il n'ait pas rempli tous ses « emplacements de langue » : un cicérone trouvé au Xen'drik peut parler l'elfique et le draconien, mais il a peu de chances de connaître la langue des nains, n'ayant jamais rencontré de telles créatures. Cependant, il remplit rapidement ses emplacements de langue quand il est confronté à des langages nouveaux.

Au lieu d'utiliser la liste de pouvoirs ordinaire, un cicérone reçoit 1d4 pouvoirs choisis ou déterminés aléatoirement dans la liste suivante.

Pouvoirs des cicérones

1d100	Pouvoir	Modificateur de prix
01–09	Objet doté d'une *perception de la mort* active en permanence	+2 700 po
10–14	L'objet peut utiliser *détection de la magie* à volonté	+3 600 po
15–19	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Art de la magie	+5 000 po
20–31	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Connaissances (choisissez la catégorie)	+5 000 po
32–34	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Décryptage	+5 000 po
35–42	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Détection	+5 000 po
43–47	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Diplomatie	+5 000 po
48–55	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Fouille	+5 000 po
56–63	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Perception auditive	+5 000 po
64–68	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Psychologie	+5 000 po
69–72	L'objet peut utiliser *rapidité* sur son possesseur 1 fois par jour	+5 000 po
73–75	L'objet peut activer une *zone de vérité* 3 fois par jour	+6 500 po
76–83	L'objet peut détecter les alignements opposés au sien à volonté	+7 200 po
84–89	L'objet peut utiliser *détection des morts-vivants* à volonté	+7 200 po
90–93	L'objet est doté d'un effet de *détection de la scrutation* permanent	+10 000 po
94–100	L'objet est doté d'un effet de *rapport* utilisable à volonté	+11 000 po

Si vous obtenez le même pouvoir deux fois, relancez les dés. C'est le *cicérone* qui utilise le pouvoir, et non le forgelier. Activer un pouvoir ou se concentrer sur un pouvoir actif est une action simple dont se charge l'objet. Un *cicérone* ne peut faire usage de la compétence Diplomatie que si son hôte forgelier

lui donne le contrôle total de sa voix. Un cicérone a un prix de base de 2 500 po en plus du coût de ses pouvoirs.

La valeur d'Ego d'un *cicérone* est déterminée de la même manière que pour un objet intelligent standard.

Un forgelier ne peut fixer sur lui qu'un seul *cicérone*. Le porteur peut choisir de retirer un *cicérone* pour le remplacer par un autre, mais les pouvoirs du nouvel objet ne s'activent que 24 heures après que le personnage a retiré le premier *cicérone*.

COMPOSANTS ARTEFACTS

La maison Cannith utilisa un puissant artefact connu sous le nom de *forge de création* pour créer son armée de forgeliers. Mais certains affirment que la maison Cannith ne créa pas elle-même la forge de création, et que les schémas indispensables qui formaient le plan de la forge furent retrouvés au Xen'drik. Que ce soit vrai ou non, un certain nombre de composants de forgelier ont été trouvés au Xen'drik : les *cicérones* décrits ci-dessus, ainsi que d'autres puissants composants dont le mode de fabrication dépasse les talents des façonneurs modernes. Ces artefacts peuvent augmenter considérablement la puissance d'un forgelier qui aurait la chance de pouvoir les fixer à son corps.

Ceinture taurique (composant fixé). Cette ceinture tissée à partir de fils de mithral, gravée de représentations de créatures fabuleuses et incrustée de dracolithes palpitants, confère au forgelier le pouvoir de transformer la partie inférieure de son corps en une forme léonine fantastique, un merveilleux appareil de mithral, d'acier et d'ébénite. Le porteur peut passer de sa forme taurique à sa forme humanoïde et inversement par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme taurique confère au porteur un certain nombre d'avantages.

- Passage à la catégorie de taille supérieure : le corps taurique est considérablement plus grand que le torse humanoïde. Cependant, le torse reste de la même taille, et le forgelier continue à utiliser les mêmes armes qu'auparavant. Les autres effets de la taille (modificateur à la CA et aux jets d'attaque, modificateur aux tests de lutte, etc.) s'appliquent normalement.
- Le personnage gagne un bonus de +3 mètres à sa vitesse de déplacement de base.
- Le personnage gagne un bonus de +4 en Force et de +2 en Constitution.
- Le forgelier gagne la capacité de porter deux coups de griffes à chaque round, infligeant 1d4 points de dégâts. Ces attaques sont portées avec les malus habituels associés aux attaques secondaires.

Transmutation puissante ; NLS 20.

Torque de conservation (composant fixé). Ce lourd torque d'adamantium noirci, incrusté de rubis étincelants à ses extrémités, s'ajuste pour s'adapter au cou de tout forgelier de taille M. Lorsqu'un forgelier se fixe le torque, il lui révèle ses pouvoirs. Le torque est conçu pour absorber la conscience d'un forgelier quand son corps a subi des dommages critiques, et pour réparer ses blessures. Le torque restaure 1 point de vie dû aux dégâts toutes les 10 minutes, même si le porteur est en dessous de –9 points de vie. Dès que le total de points de vie du personnage monte au-dessus de –9, sa conscience est réimplantée dans son corps.

Le torque peut être retiré si le forgelier qui le porte a moins de 0 points de vie, ce qui empêche l'appareil de le réparer. Cependant, l'esprit du personnage forgelier demeure dans le torque. Si un forgelier se fixe un torque qui contient déjà les souvenirs d'un autre forgelier, ils doivent tous les deux faire immédiatement un jet de Volonté opposé. Le vainqueur gagne le contrôle du corps, et le perdant est prisonnier du torque. Ce test peut être refait une fois toutes les 24 heures. La conscience prisonnière du torque agit comme un *cicérone* : elle peut communiquer par télépathie avec le forgelier auquel il est fixé et percevoir le monde par l'intermédiaire des sens de son hôte. Il est possible que les deux esprits parviennent à une relation symbiotique. Un forgelier peut volontairement permettre à l'esprit du torque de prendre le contrôle de son corps. Cependant, qu'il le veuille ou non, le transfert de personnalité ne peut avoir lieu que toutes les 24 heures.

Un *torque de conservation* est très résistant. Il est fait d'adamantium renforcé par magie sorts, a une solidité de 25 et 50 points de résistance. De plus, il répare les dégâts qui lui sont infligés à une vitesse de 1 point de résistance par round.

Enchantement et transmutation puissants ; NLS 20.

LIEUX MERVEILLEUX

Dans les profondeurs des égouts de Sharn, un nécromancien dément assemble un appareil destiné à transformer les rats de la cité en monstres morts-vivants. Dans les impénétrables marches de l'ombre, un druide orque utilise une ancienne carte des étoiles de pierre pour lire l'avenir dans les mouvements de l'anneau de Sibérys.

Ce sont des exemples de lieux merveilleux, des objets magiques qui ont des effets utiles et puissants, mais qui ne peuvent être déplacés. D'ordinaire, il existe des restrictions concernant l'endroit où un lieu merveilleux peut être érigé : il y a certaines raisons pour que le nécromancien ait construit sa machine occulte sous Sharn plutôt que dans une forteresse bien gardée et en sécurité, loin de toute civilisation. La condition la plus répandue est la présence d'une zone d'affinité liée aux effets qu'on désire obtenir de ce lieu. Bien des lieux merveilleux requièrent également des composantes rares ou spéciales. Ces conditions sont détaillées dans la description de chacun d'entre eux.

Comme un lieu merveilleux ne peut pas être déplacé, son prix mesure en premier lieu ce qu'il faut dépenser pour le créer, bien qu'un personnage qui vende une forteresse puisse ajouter le prix du lieu merveilleux présent dans son sous-sol.

Voici quelques exemples de lieux merveilleux, mais il ne faut voir là que des suggestions, et non une liste exhaustive.

Machine occulte. Qu'il s'agisse de nécromanciens de la Griffe d'Émeraude, des seigneurs Inspirés du Rêve obscur ou d'autres génies du mal dispersés de par le monde, les méchants d'Éberron sont friands de grandioses visions de gloire destructrice, et une machine occulte est souvent le moyen qui devrait leur permettre de faire de leurs rêves une réalité. En substance, une machine occulte est un outil de scénariste : un moyen qui permet aux méchants (ou à d'autres PNJ) de créer des effets qui n'ont pas d'explication évidente dans les règles existantes de D&D.

En termes de mécanismes de jeu, les machines occultes sont des sorts de *souhait* contrôlés, ce qui signifie qu'elles ont toujours un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 17. En tant que telles, les machines occultes forment une classe d'objets qui peuvent faire presque tout et n'importe quoi, mais chaque machine est construite dans un but précis et unique.

Une machine occulte peut être le sujet de multiples aventures, où les héros luttent pour empêcher sa construction puis,

en cas d'échec, cherchent un moyen de la détruire. Heureusement pour les PJ de bas niveau, la création d'une machine occulte n'est pas l'apanage exclusif des lanceurs de sorts de haut niveau. La tâche ne nécessite pas de connaître de sort particulier, ni même un niveau de lanceur de sorts minimum. Au lieu de cela, La création d'une machine occulte spécifique est affectée d'un grand nombre de conditions très restrictives associées à sa construction, et même à sa localisation. Une condition courante est la présence d'une zone d'affinité à l'endroit où la machine occulte est construite, et la plupart des machines occultes nécessitent également une foule de matériaux et de substances rares, parfois uniques, et très coûteux.

Normalement, il est extrêmement difficile de faire fonctionner une machine occulte. Mettre en marche l'appareil nécessite généralement de pouvoir lancer des sorts ou de posséder des pouvoirs psioniques, de disposer des Connaissances appropriées et d'avoir une expérience personnelle de la machine. De plus, ces appareils sont généralement instables, et doivent être soumis à des périodes de tests avant de pouvoir fonctionner à plein régime, tout en restant capables d'un dysfonctionnement catastrophique. Ainsi, si une machine occulte tombe entre de mauvaises mains (ou de bonnes mains...) il y a toujours des chances pour qu'elle s'effondre en morceaux avant qu'on puisse s'en servir.

Les desseins des méchants qui créent des machines occultes sont aussi variés que ces individus eux-mêmes, mais en voici quelques exemples.

Contrôleur central. Bien qu'elle ressemble à un tas de déchets issus des ruines des terres du Deuil, cette machine occulte permet à son utilisateur de suivre les mouvements de tous les forgeliers dans un rayon de 15 kilomètres. L'utilisateur peut également cibler n'importe quel forgelier situé dans ce rayon avec un sort d'*exigence*, et ceci à volonté. La composante la plus importante d'un *contrôleur central* est un ancien *cicérone* du Xen'drik qui contient les instructions nécessaires pour construire la machine.

Loupe de nécromancie. Cette machine occulte ressemble à un énorme télescope. Quand on concentre les rayons du soleil dans ses lentilles, il projette de l'énergie négative sur une large zone. L'effet est identique à un sort de *blessure légère de groupe*, se ce n'est qu'il cible toutes les créatures dans un rayon de 7,5 kilomètres. L'appareil ne fonctionne que les jours où Mabar est en conjonction avec le plan Matériel.

Perturbateur psychique. Cette machine occulte ressemble fortement aux étranges cités-dômes des Inspirés. Quand on la met en marche, l'appareil envoie des vagues d'énergie psionique qui troublent le sommeil, de sorte que quiconque dort dans un rayon de 4,5 km autour de la machine subit les effets d'un sort de *cauchemar*. Créer un *perturbateur psychique* nécessite de grandes quantités de cristacier riédrain ainsi que des dracolithes de Sibérys.

Réanimateur d'émeraude. Cette machine épouvantable est composée, entre autres, de chair et d'os. Toute créature qui meurt dans un rayon de 3 kilomètres de cette machine occulte est immédiatement réanimée en tant que zombi sous le contrôle du créateur de l'appareil. Un *réanimateur d'émeraude* doit être construit dans une zone d'affinité liée à Mabar.

Siphon magique. Cet orbe noir recouvre un rayon de 4,5 km d'une *zone d'antimagie*. Trouver l'endroit idéal pour y placer un *siphon magique* est l'aspect le plus difficile de sa construction, puisqu'il doit être placé sur un nœud d'énergies magiques très rare.

Les machines occultes défient un grand nombre des règles de la magie du monde de DUNGEONS & DRAGONS. Elles existent essentiellement en tant qu'éléments d'un scénario, et le MD doit se sentir libre de déterminer le DD des jets de sauvegarde comme il le désire, et d'inventer les conditions de construction (et de destruction !) de la machine. La construction d'une machine occulte devrait être une partie importante de l'aventure. Quiconque en construit une doit tout d'abord en découvrir le moyen (souvent en recherchant dans d'antiques manuels du Xen'drik ou de l'Âge des démons, ou grâce à l'intervention directe d'un Extérieur), et ensuite assembler les matériaux, ce qui risque de nécessiter un voyage dans tout le Khorvaire et au-delà.

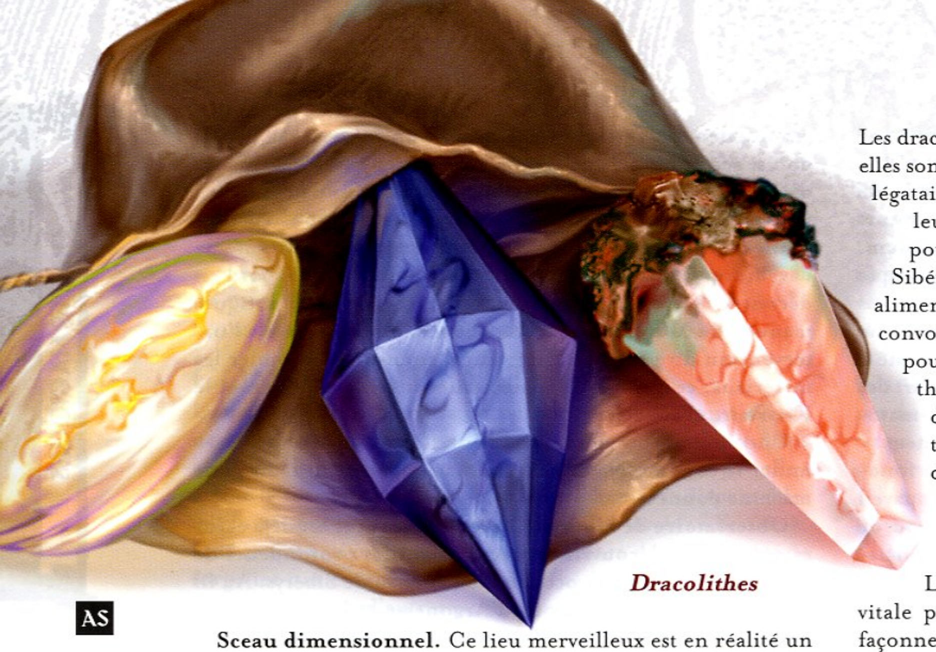
Une machine occulte n'a pas de prix. C'est au MD de déterminer le coût des matériaux nécessaires pour construire une machine donnée.

Observatoire de Sibérys. On dit que le futur est déjà écrit, et qu'on peut découvrir ses secrets dans les profondeurs de Khyber et les tempêtes occultes de l'anneau de Sibérys. Au fil des millénaires, les dragons d'Argonesse et les druides des Sentinelles du Seuil ont construit des observatoires qui les aidaient à observer les mouvements et la course de l'anneau de Sibérys. Les observatoires d'Argonesse sont de fantastiques appareils de cristal et de métal, décorés de planétaires énormes conçus pour être manipulés par des griffes de dragon. Les observatoires des druides sont des rassemblements de monolithes et d'arbres torturés, placés avec soin et traités par magie pour suivre les mouvements de l'anneau. Malgré leur apparence disparate, les deux types d'observatoires de Sibérys ont les mêmes effets.

- Un individu situé dans un observatoire de Sibérys gagne un bonus de circonstances de +5 à ses tests de Connaissances (plans).
- Un personnage doté d'un degré de maîtrise d'au moins 5 en Connaissances (mystères) ou en Survie peut toujours déterminer la direction du nord en se basant sur la position de l'observatoire de Sibérys.
- Un personnage situé dans un observatoire de Sibérys peut lancer n'importe quel sort de divination avec bonus de +5 au niveau de lanceur de sorts, et l'observatoire de Sibérys lui-même remplace tout focaliseur ou composante matérielle requis pour les sorts de divination.
- Les observatoires de Sibérys sont particulièrement utiles pour certains types de divination. Leur connexion avec l'anneau de Sibérys leur confère un lien mystique avec la Prophétie draconique et ses manifestations, y compris les porteurs de dracogramme. Un personnage situé dans un observatoire de Sibérys peut cibler n'importe quel porteur de dracogramme avec un sort de divination tel que *scrutation* ou *localisation suprême* comme s'il possédait un objet qui avait appartenu à ce personnage.

Un observatoire de Sibérys ne peut être construit que sur un lieu où l'équilibre entre Khyber et Sibérys est parfait : il faut parfois des mois, voire des années de recherche pour trouver un tel endroit. Les composantes les plus coûteuses requises pour créer l'observatoire sont des dracolithes de Sibérys, d'Éberron et de Khyber bruts et non harmonisés d'une taille et d'une pureté exceptionnelles. Les rituels finaux impliqués dans la création de l'observatoire lient les dracolithes au lieu en question, les rendant incapables de toute autre fonction.

Divination puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *localisation suprême*, le créateur doit disposer d'un degré de maîtrise d'au moins 5 en Connaissances (mystères) et en Connaissances (plans) ; Prix 50 000 po.



Dracolithes

Sceau dimensionnel. Ce lieu merveilleux est en réalité un artefact rare : les techniques utilisées pour créer ces objets furent oubliées il y a neuf mille ans. Un *sceau dimensionnel* est un autel de pierre massif couvert de motifs runiques et de sceaux labyrinthiques. Le sceau a deux effets. En premier lieu, il projette un champ magique invisible dans un rayon de 3 kilomètres : ce champ imite les effets d'un sort de *verrou dimensionnel.* En second lieu, il inhibe les effets habituels de toute zone d'affinité couverte par le champ qu'il génère.

On trouve généralement les *sceaux dimensionnels* dans les confins d'Eldyn et les marches de l'ombre : ce sont des vestiges des anciennes batailles entre les druides orques de Sentinelles du Seuil et les troupes des daëlkyrs. Selon la légende, ces sceaux empêchent toute conjonction entre Xoriat et Éberron. Par conséquent les membres des sectes du Dragon Au-Dessous essaient souvent de détruire ces sceaux. Dans les marches de l'ombre, ils couvrent souvent des zones d'affinité reliées à Xoriat ou Kythri : détruire le sceau réactiverait les pouvoirs de cette zone.

Abjuration puissante ; NLS 20.

Objets à dracolithes

Parmi les ressources les plus importantes d'Éberron, on compte les trois variétés de dracolithes : les éclats tombés de Sibérys, les cristaux qu'on trouve dans le sol d'Éberron, et ceux qui sont extraits des profondeurs de Khyber. Chaque type de dracolithe a une affinité envers certaines fonctions magiques, et chacun est utilisé pour construire des objets magiques de certains types.

Tous les dracolithes ressemblent à des pierres translucides ou à des cristaux parcourus de veines de couleur tourbillonnantes. Les motifs ondoyants de ces veines rappellent les dracogrammes, bien que nul n'ait jamais trouvé de dracolithe reproduisant exactement l'une d'entre eux. La couleur des veines change constamment et palpite au sein du cristal translucide, conférant une vie propre aux dracolithes et imprégnant tout le cristal de leur propre couleur.

Objets à dracolithes de Sibérys

Des dracolithes chutent depuis l'anneau de Sibérys, principalement vers le Xen'drik et sans doute d'autres régions équatoriales, mais aucun prospecteur n'a encore osé explorer les vastes champs de dracolithes dont on pense que l'Argonesse est recouverte. Leur cœur de cristal contient des veines dorées et palpitantes. Les dracolithes de Sibérys sont les plus rares des trois variétés, et elles sont aussi les plus étroitement liées aux dracogrammes. Les légataires des maisons à dracogramme les harmonisent avec leurs propres dracogrammes et en font des focaliseurs pour accroître leurs pouvoirs magiques. Les héritiers de Sibérys utilisent des dracolithes non harmonisés pour alimenter leurs puissants pouvoirs. Les Inspirés de Sarlonie convoitent les dracolithes de Sibérys, car on peut les utiliser pour accroître les pouvoirs psioniques. Puisque les dracolithes sont précieux pour bien des groupes puissants, la découverte d'une nouvelle réserve de dracolithes importante suscite souvent intrigues et larcins. Les dracolithes de Sibérys sont parfois appelés pierres de soleil ou grains d'étoiles, et leur lien avec les maisons à dracogramme fait qu'on les nomme parfois simplement « dracolithes », sans autre adjectif.

Les maisons à dracogramme sont d'une importance vitale pour la société et l'économie du Khorvaire. Leurs façonneurs ont par conséquent un besoin impérieux de développer des méthodes pour accroître leurs pouvoirs et disposent des ressources économiques pour le faire, ce qui a donné lieu à une prolifération d'objets magiques destinés à exploiter et améliorer le pouvoir des légataires de dracogramme. Ces objets sont divers, depuis les appareils hautement spécialisés qui augmentent les effets d'un dracogramme particulier – comme les *pierres parlantes* de la maison Sivis – aux outils d'usage plus général, et qui peuvent servir à quiconque porte un dracogramme, comme la *réserve de dracogramme*. Cette section commence par un aperçu des objets généraux qui peuvent être utilisés par quiconque porte un dracogramme, puis des sceptres de canalisation, les focaliseurs majeurs et les dracolithes incrustés des quoriens.

La plupart des objets à dracolithes nécessitent que leur utilisateur porte un dracogramme particulier, par exemple le dracogramme superficiel de la Découverte. De tels objets renforcent les pouvoirs naturels de leur porteur, et un personnage qui n'en possède aucun ne peut les utiliser (et même la compétence Utilisation d'objets magiques ne permet pas de s'affranchir de cette restriction).

Focaliseur de dracogramme. Les *focaliseur de dracogramme* (une amulette contenant un petit dracolithe de Sibérys) sont sûrement les objets à dracolithes les plus simples et les plus répandus. Le dracolithe est harmonisé avec un dracogramme spécifique pour en renforcer le pouvoir. Quand il est porté par une personne dont le dracogramme est en harmonie avec la pierre, un *focaliseur de dracogramme* augmente le niveau effectif de lanceur de sorts des pouvoirs magiques de ce dracogramme. Le bonus varie de +1 à +4, en fonction de la pureté du dracolithe.

Transmutation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit porter le dracogramme avec lequel le focaliseur est harmonisé ; Prix 1 500 po (+1), 3 000 po (+2), 6 000 po (+3), 12 000 po (+4).

Réserve de dracogramme. Une *réserve de dracogramme* est un anneau magique qui peut stocker l'énergie mystique d'un dracogramme. Un personnage doté d'un dracogramme et qui porte l'anneau pendant 24 heures sans le retirer peut utiliser certains des pouvoirs magiques conférés par son dracogramme une fois supplémentaire par jour dès le jour suivant. Si le personnage retire l'anneau, il doit le porter à nouveau pendant 24 heures consécutives avant de pouvoir à nouveau utiliser son pouvoir.

Une *réserve de dracogramme* n'est pas liée à un dracogramme spécifique : tout personnage doté d'un dracogramme peut en

faire usage. Cependant, la pureté du dracolithe limite la force maximale du dracogramme que l'anneau peut alimenter. Un anneau peut toujours alimenter un pouvoir plus faible que son maximum, et une *réserve de dracogramme majeur* peut donc alimenter un pouvoir de dracogramme superficiel, mineur ou majeur. Par contre, une *réserve de dracogramme de Sibérys* ne peut alimenter qu'un dracogramme de Sibérys.

Transmutation modérée ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que celui de la réserve ; Prix : 7 000 po (dracogramme superficiel), 25 000 po (dracogramme mineur), 50 000 po (dracogramme majeur), 80 000 po (dracogramme de Sibérys).

SCEPTRES DE CANALISATION

Au fil des siècles, les façonneurs liés aux maisons à dracogramme ont découvert un certain nombre de moyens pour affiner et améliorer les pouvoirs de leurs clients. Un *sceptre de canalisation* est un court sceptre de métal couvert de runes et de symboles mystiques qui se lovent autour d'un cœur de dracolithe. Leur combinaison permet à un personnage tenant le sceptre d'amplifier le pouvoir de son dracogramme en lui appliquant les effets d'un don de métamagie, pour en tirer la quintessence ou en augmenter la portée ou la durée, par exemple.

Un *sceptre de canalisation* est un objet à usage. Un personnage ne peut utiliser qu'un seul *sceptre de canalisation* lorsqu'il active un pouvoir de dracogramme. Un *sceptre de canalisation* superficiel ne peut affecter que le pouvoir d'un dracogramme superficiel. Un sceptre mineur peut améliorer un pouvoir mineur ou superficiel, et un sceptre majeur peut améliorer n'importe quel pouvoir (superficiel, mineur ou majeur). Un sceptre de Sibérys ne peut améliorer que des pouvoirs liés à un dracogramme de Sibérys.

Sceptre de canalisation d'extension d'effet. Jusqu'à trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut étendre l'effet d'un pouvoir magique lié à un dracogramme, comme par l'intermédiaire du don Extension d'effet.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension d'effet, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que le pouvoir du sceptre ; Prix 1 500 po (superficiel), 4 500 po (mineur), 16 250 po (majeur), 36 500 po (Sibérys).

Sceptre de canalisation d'extension de durée. Jusqu'à trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut étendre la durée d'un pouvoir magique lié à un dracogramme, comme par l'intermédiaire du don Extension de durée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de durée, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que le pouvoir du sceptre ; Prix 500 po (superficiel), 1 500 po (mineur), 5 500 po (majeur), 12 250 po (Sibérys).

Sceptre de canalisation d'extension de portée. Jusqu'à trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut étendre la portée d'un pouvoir magique lié à un dracogramme, comme par l'intermédiaire du don Extension de portée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de portée, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que le pouvoir du sceptre ; Prix 500 po (superficiel), 1 500 po (mineur), 5 500 po (majeur), 12 250 po (Sibérys).

Sceptre de canalisation d'incantation rapide. Jusqu'à trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut activer rapidement un pouvoir magique lié à un dracogramme, comme par l'intermédiaire du don Incantation rapide.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation rapide, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que le pouvoir du sceptre ; Prix 6 000 po (superficiel), 17 500 po (mineur), 37 750 po (majeur), 85 000 po (Sibérys).

Sceptre de canalisation de quintessence. Jusqu'à trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut extraire la quintessence d'un pouvoir magique lié à un dracogramme, comme par l'intermédiaire du don Quintessence des sorts.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Quintessence des sorts, le créateur doit porter un dracogramme au moins aussi puissant que le pouvoir du sceptre ; Prix 2 500 po (superficiel), 7 000 po (mineur), 27 000 po (majeur), 60 750 po (Sibérys).

OBJETS FOCALISEURS SPÉCIFIQUES

Les *focaliseurs de dracogramme* et *sceptres de canalisation* ont des effets généraux sur les dracogrammes, mais ils n'exploitent pas les spécificités de chacun d'entre eux. Au fil des années, les façonneurs des maisons ont développé des outils mystiques pour améliorer les pouvoirs particuliers de leurs dracogrammes. En voici quelques exemples.

Alarme domestique. Cet objet améliore l'effet de l'un des pouvoirs suivants liés au dracogramme de Garde : *alarme*, *anti-détection*, *chien de garde de Mordenkainen*, *défense magique* et *détection faussée*. Si le pouvoir est utilisé sur une zone qui contient l'*alarme domestique* ou sur une personne ou un objet situé dans un rayon de 6 mètres autour de celle-ci, sa durée est multipliée par 24, passant à un nombre de jours (et non d'heures) égal au niveau de lanceur de sorts. Si son cœur fait de dracolithe est plutôt petit, l'*alarme domestique* en elle-même est un lourd bloc de plomb et d'argent alchimique : elle est souvent directement enchâssée dans le sol d'un bâtiment.

Abjuration puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, Extension de durée, *défense magique*, le créateur doit porter le dracogramme de la Sentinelle ; Prix 25 000 po ; Poids 20 kg.

Anneau des souffrances partagées. Ces anneaux sont créés par paires. Un personnage qui porte le dracogramme de la Sentinelle peut à tout moment ordonner à son anneau de lancer un sort de *protection d'autrui* ciblant le porteur de l'anneau jumeau. Si les porteurs des deux anneaux possèdent le dracogramme de la Sentinelle, l'un ou l'autre peut déclencher l'effet de *protection d'autrui*, et les deux personnages en gagnent alors les avantages. Tous deux gagnent les bonus à la CA et aux jets de sauvegarde, et les dégâts issus de n'importe quelle attaque portée contre l'un des personnages sont divisés entre les deux. La portée de cet effet est illimitée.

Un personnage qui possède le dracogramme superficiel de la Sentinelle bénéficie d'une réduction des dégâts de 1/– contre les dégâts qui lui sont transmis par l'intermédiaire de l'anneau (réduisant les dégâts de toute attaque de 1). Un personnage doté du dracogramme mineur gagne une réduction des dégâts de 2/–, un personnage doté du dracogramme majeur une réduction des dégâts de 3/–, et un personnage doté du dracogramme de Sibérys une réduction des dégâts de 5/–.

Abjuration faible ; NLS 10 ; Création d'anneaux magiques, Extension de portée, *protection d'autrui*, le créateur doit porter le dracogramme de la Sentinelle ; Prix 40 000 po (par paire).

Autel de résurrection. Cette table de marbre canalise les pouvoirs du dracogramme de la Guérison. Un personnage qui possède le pouvoir *guérison suprême* du dracogramme majeur de la Guérison ou le pouvoir *guérison suprême de groupe* du dracogramme

de Sibérys de la Guérison peut sacrifier une utilisation de ce pouvoir pour lancer à la place le sort *résurrection* sur une créature qui repose sur l'autel. Le personnage doit toujours fournir les composantes matérielles du sort *résurrection* (quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant au minimum 10 000 po).

Invocation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *résurrection*, le créateur doit porter le dracogramme de la Guérison ; Prix 13 000 po ; Poids 1 tonne.

Barre du vent et de l'eau. Cette roue de bois richement sculptée ressemble à la barre d'un navire ordinaire, mais on la trouve dans les galions élémentaires ou les aéronefs de la maison Lyrandar. Lorsqu'il prend la barre, un personnage doté du pouvoir *faveur des vents* du dracogramme mineur de la Tempête peut contrôler par télépathie l'élémentaire asservi au navire, le forçant à mouvoir le vaisseau selon ses propres désirs.

Si on monte une *barre du vent et de l'eau* sur un navire de haute mer ordinaire, un personnage doté du pouvoir *faveur des vents* du dracogramme mineur de la Tempête peut créer autour du navire une zone où les conditions de navigation sont idéales, lui permettant de naviguer à une vitesse de 9 km/h.

Invocation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *contrat intermédiaire*, *contrôle des vents*, le créateur doit porter le dracogramme de la Tempête ; Prix 8 000 po ; Poids 15 kg.

Bracelet de confort. Ce petit bijou améliore l'effet du dracogramme de l'Hospitalité. Si le porteur utilise le dracogramme mineur de l'Hospitalité pour lancer le sort *refuge de Léomund*, il reçoit les bonus suivants :

- La durée d'existence du refuge augmente de 12 heures.
- Le refuge est toujours fait de pierre, même si ce matériau est rare dans la région.
- La température à l'intérieur de la hutte se maintient à 20° C, tout comme dans un *abri de Léomund*.
- Les meubles du refuge comprennent huit lits confortables, huit fauteuils, une table de dîner, un bureau, une étagère à livres, un miroir, et des latrines couvertes. On y trouve aussi une cuvette pour les ablutions, bien que l'eau ne soit pas fournie.
- Le lanceur de sorts peut déterminer l'atmosphère du décor. Le refuge peut contenir un tapis ou des décorations murales, mais comme les meubles, ces objets disparaissent si on les retire du refuge.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *refuge de Léomund*, le créateur doit porter le dracogramme de l'Hospitalité ; Prix 30 000 po.

Collier du lien sauvage. Ce collier de cuir est incrusté de petits dracolithes harmonisés avec le dracogramme du Dressage. Chaque *collier du lien sauvage* est associé à une clef : un petit dracolithe incrusté dans un disque de métal. Un personnage disposant du pouvoir de *domination d'animal* du dracogramme mineur du Dressage peut utiliser le disque pour dominer la créature qui porte le collier. Le personnage n'a pas besoin d'utiliser le pouvoir de son dracogramme, et la durée n'est pas limitée : l'effet est actif tant que l'animal porte le collier et reste à portée. La portée maximale de l'effet est de 30 mètres + 3 mètres par niveau global du personnage.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *domination d'animal*, le création doit porter le dracogramme du Dressage ; Prix 5 000 po.

Diadème d'acuité sensorielle. Fait de laiton, ce bandeau concentre les pouvoirs du dracogramme de la Détection. Si le porteur possède le dracogramme, il gagne les bonus suivants :

- Il peut utiliser n'importe quel pouvoir du dracogramme superficiel à volonté.
- S'il porte le dracogramme mineur de la Détection, il peut utiliser n'importe quel pouvoir magique de ce dracogramme trois fois par jour.
- Quand il utilise le pouvoir *détection de la scrutation* du dracogramme mineur de la Détection, il gagne un bonus d'intuition de +5 à son test de niveau de lanceur de sorts opposé pour identifier tout individu utilisant *scrutation*.
- Il gagne un bonus d'intuition de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Un personnage doit porter le diadème pendant au moins 24 heures pour que ces pouvoirs prennent effet.

Divination faible ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la scrutation*, le créateur doit porter le dracogramme de la Détection ; Prix 10 000 po.

Diadème de passage focalisé. Ce bandeau d'argent renforce les pouvoirs des porteurs du dracogramme du Passage. Le diadème est un dracolithe focaliseur qui augmente le niveau effectif de lanceur de sorts du personnage de 2 lorsqu'il utilise son dracogramme. De plus, si le porteur dispose du pouvoir *téléportation* du dracogramme majeur du Passage, il lui permet de considérer que les lieux où il se téléporte lui sont plus familiers d'un rang quand il s'agit de déterminer s'il arrive à bon port, par exemple une destination « vue à l'occasion » compte comme si elle avait été « soigneusement étudiée ». Le diadème ne confère aucun bonus si le personnage essaie de se téléporter vers une destination erronée.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation*, le créateur doit porter le dracogramme du Passage ; Prix 15 000 po.

Forge du ciel. Une *forge du ciel* permet à un personnage doté du pouvoir *fabrication* lié au dracogramme majeur de la Création d'en utiliser les effets sur 3 mètres cubes de matériau (ou 0,3 mètres cubes dans le cas d'un minerai), soit dix fois la quantité ordinaire. La forge est une petite enclume de fer froid et d'argent alchimique, incrustée de petits dracolithes disposés en cercle autour d'un plus gros.

Invocation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *fabrication*, le créateur doit porter le dracogramme de la Création ; Prix 27 200 po ; Poids 17,5 kg.

Heaume de la sentinelle. La surface de ce casque est décorée de gravures représentant une multitude d'yeux. Leurs pupilles sont de minuscules dracolithes harmonisés avec le dracogramme de la Sentinelle. Une fois par jour, le porteur peut créer un effet de *prévoyance* qui déclenchera l'un de ses pouvoirs magiques liés au dracogramme de la Sentinelle quand une certaine condition sera remplie. Par exemple, un personnage doté du dracogramme majeur de la Sentinelle peut ainsi régler son pouvoir de *globe d'invulnérabilité renforcée* pour qu'il s'active s'il est pris pour cible par un sort, ou régler son *bouclier* pour qu'il s'active quand il est sur le point d'être frappé par un *projectile magique*. L'effet de *prévoyance* est annulé si le personnage retire le heaume, et celui-ci ne peut avoir qu'un effet de *prévoyance* actif à la fois.

Abjuration puissante ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *prévoyance*, le créateur doit porter le dracogramme de la Sentinelle ; Prix 20 000 po ; Poids 1,5 kg.

Lunettes d'enquêteur. Un dracolithe est placé entre les lentilles de ces encombrantes lunettes, ce qui en fait un véritable don du ciel pour les enquêteurs de Tharashk. Pour accéder aux pouvoirs des lunettes, le porteur doit posséder le dracogramme mineur, majeur ou de Sibérys de la Découverte. S'il remplit cette condition, le porteur peut utiliser les lunettes pour voir les auras rémanentes laissées par le passage des créatures vivantes. Ce pouvoir lui confère les bonus suivants :

- Quand il examine un objet, le porteur peut faire un test de Fouille pour identifier l'aura de la dernière créature vivante qui l'a touché. Le DD du test est égal à 15 + le nombre de jours qui se sont écoulés depuis ce dernier contact. Si le porteur connaît l'être qui a laissé cette aura, il peut l'identifier. Dans le cas contraire, il peut simplement déterminer le type de créature dont il s'agit (humanoïde, Extérieur, animal, etc.). Si sa marge de réussite au test de Fouille est de 10 ou plus, il discerne également le sexe et la race de la créature. S'il réussit de 20 ou plus, la créature est considérée comme une créature connue ou familière dans le cadre de l'utilisation du sort *localisation de créature*. La magie des lunettes est trompée par les effets de métamorphose qui modifient l'apparence de la race ou du type de créature (comme *changement de forme*, *métamorphose*, ou *modification d'apparence*), mais pas par les effets d'illusion (comme *déguisement*).
- Une fois que le porteur a identifié une aura, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +5 à tous les tests de Survie destinés à pister la créature qui l'a laissée, tant qu'il continue à porter les lunettes.
- Quand le porteur utilise *localisation de créature*, les lunettes lui permettent de suivre les derniers déplacements de sa cible. Si la créature pistée est passée dans la zone d'effet du sort durant les dernières 24 heures, le porteur peut détecter quelle piste elle a suivi.
- Le porteur bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à tous ses tests de Psychologie tant qu'il porte les lunettes.

Divination puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *orientation*, le créateur doit porter le dracogramme de la Création ; Prix 16 000 po.

Passe-sort. Si leur production est presque banale, ces talismans sont d'une importance vitale pour les services de protection de la maison Kundarak. Quand un personnage utilise le dracogramme de Garde pour lancer *alarme*, *piège à feu*, *runes explosives* ou *verrou du mage*, il peut investir un *passe-sort* de l'identité du lanceur de sorts. Quiconque tient le talisman est considéré comme étant le lanceur de sorts lorsqu'il s'agit d'en contourner les effets (ou de recevoir une alerte mentale de la part d'une *alarme*). Le talisman n'a aucun pouvoir intrinsèque, et si le sort auquel il est lié se termine, ce n'est plus qu'un objet ordinaire, bien qu'un personnage doté d'un dracogramme puisse le lier à un nouveau sort de protection.

Abjuration faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *lien télépathique de Rary*, le créateur doit porter le dracogramme de Garde ; Prix 150 po.

Phare astral. Lié au dracogramme du Passage, cet objet fait office de fanal magique pour les héritiers d'Orienne qui voyagent à travers le plan Astral. Un personnage doté du pouvoir de *porte dimensionnelle* associé au dracogramme superficiel du Passage ou du pouvoir de *téléportation* associé au dracogramme majeur du Passage peut utiliser ces pouvoirs à une distance maximale égale à deux fois leurs limites normales si sa destination est située dans un rayon de 3 mètres autour d'un *phare astral*. De plus, tout lieu situé dans un rayon de 3 mètres autour d'un *phare astral* est toujours considéré comme « très familier » pour un personnage doté du pouvoir *téléportation*, quand il s'agit de déterminer s'il atteint sa destination. Un *phare astral* est une sphère de 20 cm d'argent et de cristal, et dont le cœur est constitué d'un dracolithe. Il est souvent enchâssé dans du plomb ou incrusté dans le sol d'une salle pour éviter que des ennemis ne volent ou ne brisent la sphère.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation*, le créateur doit porter le dracogramme du Passage ; Prix 10 000 po ; Poids 1 kg.

Pierre de scrutation. Un personnage doté du pouvoir de *scrutation* lié au dracogramme mineur de l'Ombre ou de *scrutation suprême* lié au dracogramme de Sibérys de l'Ombre peut utiliser cet objet à la place d'un miroir en tant que focaliseur pour ce pouvoir. Une *pierre de scrutation* permet à son utilisateur de communiquer par télépathie avec une créature volontaire dont l'image apparaît dans l'objet, envoyant et recevant des images mentales pendant la durée de l'effet de *scrutation* ou de *scrutation suprême*.

Divination puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation suprême*, le créateur doit porter le dracogramme de l'Ombre ; Prix 25 000 po ; Poids 500 g.

Pierre parlante. Cet appareil est la clef des communications longue distance au Khorvaire, alimentant les relais de missives de la maison Sivis. Un personnage qui dispose du pouvoir *vent de murmures* lié au dracogramme superficiel de l'Écriture peut utiliser une *pierre parlante* pour envoyer un message à n'importe quelle autre *pierre parlante*. L'appelant doit connaître le lieu où se trouve la pierre réceptrice. Cet effet est semblable à celui d'un sort de *vent de murmures*. Cependant, le message est transmis à une vitesse de 1,5 km par minute, et n'est limité ni en portée ni en durée.

Dans les relais de missives Sivis, il y a toujours un gnome de service près de la *pierre parlante*, écoutant tous les messages entrants pour les transcrire dès leur réception. Dans les cités comme Sharn, on trouve parfois plusieurs relais équipés de pierres. Les relais les plus importants disposent souvent de plusieurs *pierres parlantes*.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vent de murmures*, le créateur doit porter le dracogramme de l'Écriture ; Prix 10 000 po ; poids 15 kg.

Rênes fulgurants. Conçus d'après les rênes qu'un cocher ordinaire utilise pour contrôler les chevaux de son attelage, ces longes de cuir sont fixées à la barre de direction des voitures de fulgurants de la maison Orienne. En saisissant les *rênes fulgurants*, un personnage doté du pouvoir de *porte dimensionnelle* associé au dracogramme mineur du Passage peut contrôler par télépathie les élémentaires de l'air asservis à son véhicule, les forçant à le mouvoir selon ses désirs.

Comme une voiture de fulgurant doit suivre un chemin tracé à l'aide de *pierres conductrices*, son contrôle se limite à la vitesse de déplacement, mais un véhicule incontrôlé peut rapidement s'arrêter ou accélérer jusqu'à quitter sa piste de *pierres conductrices* et s'écraser au sol.

Invocation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *contrat intermédiaire*, *porte dimensionnelle*, le créateur doit porter le dracogramme du Passage ; Prix 8 000 po ; poids 500 g.

Sac d'abondance. Ce sac de cuir dont la doublure est brodée de petits dracolithes est conçu pour améliorer le pouvoir du dracogramme de l'Hospitalité. Si un personnage dispose du pouvoir *création de nourriture et d'eau* du dracogramme mineur de l'Hospitalité, un sac d'abondance lui permet d'utiliser celui-ci deux fois supplémentaires par jour. Le temps d'incantation est réduit à 1 minute. La nourriture produite par le sac n'est pas la nourriture peu goûteuse que génère d'ordinaire le sort : le personnage effectue un test de Profession (cuisinier) qui détermine la nature et la qualité de la nourriture.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau*, le créateur doit porter le dracogramme de l'Hospitalité ; Prix 10 000 po ; Poids 500 g.

Sceptre de domination sauvage. Ce sceptre en massite renforce le pouvoir du dracogramme du Dressage. Quand il porte le sceptre, un personnage obtient les avantages suivants.

- Le niveau de lanceur de sorts des pouvoirs magiques liés à son dracogramme augmente de 2.
- Le DD des jets de sauvegarde liés aux pouvoirs magiques de son dracogramme augmente de 2.
- Il peut utiliser les pouvoirs magiques liés à son dracogramme qui n'affectent normalement que les animaux (comme *apaisement des animaux*, *domination d'animal*, etc.) également sur des créatures magiques.

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création de sceptres magiques, *domination d'animal*, le créateur doit porter le dracogramme du Dressage ; Prix 35 000 ; Poids 1 kg.

Sceptre de prospecteur. Ce fin sceptre de fer froid est la clef des opérations d'extraction minière de la maison Tharashk. Un *sceptre de prospecteur* amplifie le pouvoir de *localisation d'objet* lié au dracogramme superficiel de la Découverte. Si le porteur utilise ce pouvoir tout en tenant le sceptre, il bénéficie des avantages suivants.

- La durée de l'effet est étendue. Il ne s'arrête pas tant que le porteur se concentre sur l'objet voulu.
- L'utilisateur peut spécifier une certaine quantité de matériau à cherche : « au moins un kilo et demi de byeshk », « 400 litres d'eau », etc. Quand l'utilisateur entre en contact avec une source de matériau, il peut faire un test de Sagesse contre un DD de 10 pour estimer la taille du gisement qu'il a trouvé.
- La portée est triplée (360 mètres + 36 mètres par niveau).

Le sceptre ne peut pas être utilisé pour localiser des objets spécifiques. Il peut localiser « de l'or » mais pas « un bracelet en or en forme de serpent qui se mord la queue ».

Divination faible ; NLS 5 ; Création de sceptres magiques, *localisation d'objet*, le créateur doit porter le dracogramme de la Découverte ; Prix 7 400 po ; Poids 1,5 kg.

Stylo du scribe. Ce long stylo à encre, fait d'argent et de cuivre autour d'un cœur constitué d'un mince dracolithe, est un outil inestimable pour les scribes de la maison Sivis. Dans les mains d'un personnage disposant du dracogramme de l'Écriture, il a les pouvoirs suivants.

- Il n'est jamais à court d'encre. L'utilisateur peut changer la couleur de l'encre produite par le stylo en prononçant le nom de cette couleur en langage gnome (ce qui ne nécessite qu'une action libre).
- Il double la vitesse à laquelle un personnage écrit. Un personnage ne peut pas utiliser le stylo pour rédiger un parchemin ou copier un sort dans un grimoire, car ces deux tâches nécessitent des encres spéciales, mais il augmente la vitesse à laquelle le personnage peut utiliser le sort *texte illusoire* ou la compétence Contrefaçon, par exemple.
- Il confère un bonus d'intuition de +5 aux tests de Contrefaçon effectués pour copier des écrits.

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *texte illusoire*, le créateur doit porter le dracogramme de l'Écriture ; Prix 2 500 po.

Création d'objets à dracolithes de Sibérys

Créer un objet magique qui comprend un dracolithe de Sibérys est un processus similaire à la fabrication de n'importe quel objet magique de même type. Le coût du dracolithe est compris dans celui des matières premières, et il doit généralement être harmonisé avec un dracogramme particulier avant de pouvoir être transformé en objet focaliseur.

Un personnage porteur d'un dracogramme ne peut harmoniser un dracolithe qu'avec le dracogramme de sa propre maison, à l'exclusion de tout autre. Harmoniser un dracolithe prend une journée (que l'on ajoute au temps nécessaire à la fabrication de l'objet), mais ne coûte ni po ni PX. Une fois le dracolithe harmonisé, le processus de création de l'objet est identique à celui de n'importe quel objet magique.

Dracolithes incrustés des quoriens

Les psions kalashtar et les seigneurs Inspirés du Riédra utilisent tous les types d'objets psioniques recensés dans le *Grand Manuel des Psioniques* (voir *Création d'objets à dracolithes d'Éberron*, ci-dessous, pour plus d'information), mais ils ont aussi trouvé le moyen d'accéder au pouvoir des dracolithes de Sibérys. Un Inspiré ou un kalashtar peut subir un processus douloureux destiné à incruster un dracolithe dans son propre corps. Une fois le lien formé, le dracolithe agit comme une véritable loupe multipliant le pouvoir de l'esprit quorien qui habite le personnage, et améliorant ses capacités mentales et physiques.

Une créature psionique peut activer ou désactiver un dracolithe incrusté au prix d'une action simple : cela ne nécessite qu'un ordre mental et ne provoque aucune attaque d'opportunité. Tant qu'un dracolithe est actif, la pierre émet une faible lueur (certains dracolithes peuvent avoir des manifestations plus spectaculaires).

Armure ectoplasmique. Ce dracolithe confère à son porteur un bonus d'armure de +2 à la CA. Quand il est actif, le corps du porteur est entouré par l'image fantomatique de la monstrueuse forme d'un quorien. Les bonus liés à des dracolithes multiples s'ajoutent les uns aux autres, jusqu'à un maximum de +10. Toutefois, à chaque dracolithe supplémentaire, l'image ectoplasmique devient de plus en plus visible. L'image générée par un seul dracolithe est à peine visible, tandis que celle qui est issue de cinq dracolithes conjugués (conférant un bonus de +10 à la CA) ressemble à un monstre tout à fait tangible et réel.

Comme l'armure est composée d'ectoplasme astral stable, elle est considérée comme un objet matériel et physique sans autre particularité que le bonus d'armure qu'elle confère à la CA. Une armure ectoplasmique n'impose aucun malus d'armure aux tests et ne réduit pas la vitesse de déplacement du porteur.

Implanter des dracolithes quoriens

On crée un dracolithe incrusté quorien en utilisant le don Création d'objets universels (voir le *Grand Manuel des Psioniques*). Cependant, les pouvoirs du dracolithe ne peuvent être activés que par la force vitale d'un kalashtar ou d'un Inspiré. Implanter un dracolithe nécessite le don Création d'objets universels et un degré de maîtrise de 10 en Premiers secours. Le processus dure 1 heure et fait perdre à tout jamais 1 pv au sujet.

Un dracolithe est alimenté par l'énergie psychique de son porteur, et le nombre de dracolithes qu'un individu peut supporter est par conséquent limité. Les dracolithes incrustés n'utilisent pas d'emplacement sur le corps, mais un personnage ne peut avoir plus que son niveau de manifestation. Une fois qu'un dracolithe est implanté, il se greffe sur les muscles et les os du sujet, et ne peut plus être retiré.

Métacréativité faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *armure ectoplasmique* ; Prix 8 000 po.

Boussole. Un *dracolithe de boussole* permet à son porteur d'utiliser *connaissance de la direction et de la localisation* à volonté, comme un psion.

Clairsentience faible ; NM 1 ; Création d'objets universels, *connaissance de la direction et de la localisation* ; Prix 2 500 po.

Dissimulateur d'aura. Ce dracolithe contient l'empreinte d'une personnalité complète, conçue par le créateur de l'objet. Quand il est actif, un *dracolithe dissimulateur d'aura* a les mêmes effets qu'un sort de *détection faussée* : quiconque utilise un effet de divination pour analyser l'aura du porteur (*détection du Mal*, *détection de la magie*, *vision de l'aura* et autres) doit réussir un jet de Volonté DD 19 pour éviter de lire l'aura imprimée dans le dracolithe au lieu de celle du porteur.

Télépathie modérée ; NM 9 ; Création d'objets universels, *altération de l'aura* ; Prix 9 000 po.

Nyctalopie. Ce dracolithe confère la vision dans le noir à son porteur.

Clairsentience faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *vision dans le noir psionique* ; Prix 24 000 po.

Œil cristallin. On peut voir par l'intermédiaire de ce dracolithe comme s'il s'agissait d'un œil supplémentaire. Un *dracolithe d'œil cristallin* est souvent placé dans la paume de la main, permettant à son porteur de « jeter un œil » aux coins des bâtiments ou par-dessus les barrières en tendant simplement la main. On considère qu'un personnage qui agit de la sorte dispose d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes, cf. *Degrés d'abri* page 150 du *Manuel des Joueurs*). De plus, un personnage qui perçoit son environnement par l'intermédiaire d'un œil cristallin n'est pas vulnérable aux attaques de regards : cet avantage permet au porteur de dialoguer avec des méduses ou autres créatures semblables sans prendre trop de risques.

Si un personnage dispose d'au moins quatre *yeux cristallins* sur toute la surface du corps et que tous sont découverts, il gagne les avantages de la vision à 360°. Ce pouvoir lui confère un bonus de +4 aux tests de Détection et de Fouille, et le personnage ne peut pas être pris en tenaille.

Clairsentience faible ; NM 3 ; Création d'objets universels, *perception clairsentiente* ; Prix 9 000 po.

Poing ectoplasmique. Ce dracolithe doit être implanté dans la main, l'avant-bras ou le pied, et on ne peut implanter qu'un *dracolithe de poing ectoplasmique* par membre. Quand il est activé, le dracolithe génère l'image spectrale du membre d'un quorien autour du membre auquel il est associé. Cet effet permet de porter des attaques à mains nues sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part des adversaires armés. De plus, les dégâts de ces attaques à mains nues sont déterminés comme si la taille effective du porteur était augmentée d'une catégorie.

Métacréativité faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, *griffe métaphysique* ; Prix 4 000 po.

Statuette à facettes. Un *dracolithe de statuette à facettes* est lié à l'une des six caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse ou Charisme). Quand il est activé, il confère un bonus d'altération de +2 à celle-ci.

Psychométabolisme modéré ; NM 8 ; Création d'objets universels, *affinité animale* ; Prix 8 000 po.

Statuette à facettes multiples. Ce dracolithe confère un bonus d'altération à un seul score de caractéristique, comme un *dracolithe de statuette à facettes*. Toutefois, son porteur peut utiliser une action simple et dépenser 5 points psi pour modifier l'harmonisation du dracolithe, faisant passer le bonus à une autre caractéristique.

Psychométabolisme puissant ; NM 12 ; Création d'objets universels, *affinité animale*, *psychorétroaction* ; Prix 12 000 po.

Talent. Un *dracolithe de talent* est lié à l'une des compétences suivantes : Acrobaties, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Équilibre, Perception auditive, Psychologie, ou Saut. Tant qu'il est activé, il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests impliquant cette compétence. Une fois le dracolithe lié à une compétence particulière, celle-ci ne change plus.

Télépathie faible ; NM 5 ; Création d'objets universels, le créateur doit disposer d'un degré de maîtrise de 5 dans la compétence associée ; Prix 5 000 po.

OBJETS À DRACOLITHES D'ÉBERRON

Les dracolithes d'Éberron apparaissent toujours dans de la terre, et jamais dans la pierre. Les prospecteurs les découvrent généralement en grappes, à l'intérieur de géodes, et exclusivement au Khorvaire et en Aërénal (ce qui laisse penser qu'ils pourraient être liés au développement des dracogrammes). À l'intérieur du cristal rosâtre de chaque dracolithe d'Éberron, on trouve des veines tourbillonnantes d'un rouge profond, qui donnent leur appellation commune de « pierres de sang » à ces dracolithes.

Comme les autres dracolithes, ceux d'Éberron font montre d'une remarquable affinité avec la magie. Cependant, cette affinité est très étendue comparée aux pouvoirs très spécifiques des dracolithes de Sibérys et de Khyber. Un lanceur de sorts peut harmoniser un dracolithe d'Éberron à un sort, ce qui permet d'améliorer ses effet lorsqu'il est lancé sur le cristal (comme dans le cas des *lanternes éternelles*). Les magiciens peuvent consigner leurs sorts dans des dracolithes d'Éberron au lieu de les écrire sur du papier, comme détaillé au Chapitre 6 : équipement pour l'aventure.

En plus des objets décrits ci-dessous, les objets magiques suivants (issus du *Guide du Maître*) sont normalement fabriqués à l'aide de dracolithes d'Éberron : les armes de *stockage de sort*, les *anneaux de stockage de sort*, les *anneaux de contresort*, les *anneaux des arcanes*, les *sceptres d'absorption*, les différents sceptres de métamagie, les *perles de thaumaturgie* et *grains de karma* des *chapelets de prière*. De plus, les objets magiques intelligents incorporent souvent des dracolithes d'Éberron.

Baguette éternelle. Durant les ultimes années de la Dernière Guerre, les façonneurs et les magiciens de la maison Cannith mirent au point une nouvelle forme de baguette construite autour d'un dracolithe d'Éberron. Une *baguette éternelle* renferme un sort profane de 3e niveau ou moins, au niveau 6 de lanceur de sorts au maximum. Contrairement à une baguette traditionnelle qui renferme 50 charges, une *baguette éternelle* permet à n'importe quel personnage capable de lancer des sorts profanes d'utiliser le sort qu'elle contient deux fois par jour.

Le développement des *baguettes éternelles* permit aux thaumartisans de faire office de magiciens de guerre durant les derniers jours de la Dernière Guerre, remplaçant leurs sorts passifs par une magie plus agressive. Bien que les façonneurs de la maison Cannith cherchent depuis longtemps un moyen de rationaliser le processus de fabrication, la technique en est encore à ses débuts. Actuellement, on voit rarement ces baguettes en dehors des unités militaires, mais quelques thaumartisans qui ont servi pendant la guerre ont ramené chez eux la *baguette éternelle de projectile magique* qu'ils utilisaient au front.

Baguette éternelle (sort de niveau 0) : aura faible (n'importe quelle école) ; NLS 1 ; Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, le sort contenu dans la *baguette éternelle* ; Prix 460 po.

Baguette éternelle (sort de 1er niveau) : aura faible (n'importe quelle école) ; NLS 1 ; Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, le sort contenu dans la *baguette éternelle* ; Prix 820 po.

Baguette éternelle (sort de 2e niveau) : aura faible (n'importe quelle école) ; NLS 3 ; Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, le sort contenu dans la *baguette éternelle* ; Prix 4 420 po.

Baguette éternelle (sort de 3e niveau) : aura faible (n'importe quelle école) ; NLS 5 ; Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, le sort contenu dans la *baguette éternelle* ; Prix 10 900 po.

Dracolithe de scrutation. Un grand dracolithe d'Éberron harmonisé avec le sort *scrutation* peut servir de focaliseur portable pour ce sort. Un personnage de n'importe quelle classe peut lancer *scrutation* en utilisant un *dracolithe de scrutation* comme focaliseur.

Divination modérée ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation* ; Prix 1 100 po, Poids 500 g.

Dracolithe profane d'Auréon. Ce grand dracolithe d'Éberron est semblable à ceux que les magiciens utilisent pour stocker leurs sorts. Contrairement à un dracolithe profane ordinaire, le *dracolithe profane d'Auréon* renferme l'équivalent de 500 pages de sorts, et un magicien peut y consigner ses sorts sans avoir à payer les composantes matérielles habituelles. On ne trouve jamais ce dracolithe dans des trésors générés aléatoirement avec des sorts déjà intégrés.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *page secrète*, Prix 6 250 po ; Poids 250 g.

Lanterne éternelle. Une *lanterne éternelle* combine les effets d'un sort de *flamme éternelle* à un dracolithe d'Éberron harmonisé avec ce sort. Cette lumière vive est placée dans une lanterne sourde ordinaire, ce qui permet de l'éteindre si besoin est. Une *lanterne éternelle* éclaire vivement dans un cône de 18 mètres de long, et faiblement sur 36 mètres, tout comme une lanterne sourde ordinaire, mais sa flamme ne s'éteint jamais.

Évocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *flamme éternelle* ; Prix 212 po ; Coût 112 po + 4 PX ; Poids 1,5 kg.

Création d'objets à dracolithes d'Éberron

Créer un objet qui incorpore un dracolithe d'Éberron nécessite en premier lieu d'harmoniser le dracolithe avec le sort qu'il contiendra. Harmoniser un dracolithe est un processus équivalent à créer un objet merveilleux d'une valeur de 100 po. Cela requiert un jour de travail et le don Création d'objets merveilleux, pour un coût de 50 po + 4 PX. Pour un objet comme la *lanterne éternelle*, qui n'est rien d'autre qu'un sort permanent lancé sur un dracolithe d'Éberron harmonisé, ce coût s'ajoute à celui des autres matériaux impliqués dans la création de l'objet. Pour un objet comme une *baguette éternelle*, le coût d'harmonisation du dracolithe s'ajoute au coût de création de l'objet, et on ajoute l'équivalent de son prix de vente (100 po) au prix de vente final de l'objet.

Les dracolithes d'Éberron et les quoriens

Les dracolithes d'Éberron peuvent être utilisés pour créer des pierres psioniques (l'équivalent psionique des parchemins : voir le *Grand Manuel des Psioniques* pour plus d'informations). Les kalashtars et les Inspirés recherchent les dracolithes d'Éberron dans ce but.

OBJETS À DRACOLITHES DE KHYBER

Les dracolithes de Khyber se forment sur les murs des cavernes volcaniques des profondeurs de la terre, généralement près de bassins de magma ou de cheminées sulfureuses. Ils sont particulièrement répandus dans les zones liées à l'activité des fiélons ou des élémentaires, comme dans les désolations démoniaques, bien qu'on les trouve dans tout Éberron. Il s'agit de cristaux laiteux parcourus de veines dont la couleur varie du bleu nuit à un noir d'encre. Ils ont une affinité avec la magie d'asservissement. Par conséquent, fabriquer un objet à élémentaire asservi nécessite d'emprisonner l'élémentaire dans un dracolithe de Khyber, et ces dracolithes sont les composantes habituelles des diagrammes d'asservissement, des sorts de *séquestration*, et autres sortilèges similaires. On appelle parfois les dracolithes de Khyber « éclats de nuit » ou « pierres-démons ».

Propriétés des armes

Quand un personnage asservit un élémentaire à une arme, celle-ci gagne l'une des propriétés suivantes. La plupart du temps, un dracolithe de Khyber est incrusté dans le pommeau de l'arme, ou près de la tête d'une arme dotée d'un manche. Une arme de *croc du Geôlier* est un exemple de dracolithe de Khyber incrusté dans une arme dans un autre but que d'y asservir un élémentaire.

Brûlante. Un élémentaire du Feu de taille P est asservi à l'arme, qui a toutes les caractéristiques d'une arme de feu. De plus, les créatures frappées par l'arme doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter de prendre feu. La flamme brûle pendant 1d4 rounds. Une créature enflammée peut tenter d'étouffer les flammes, ce qui nécessite une action de mouvement. Le porteur gagne également un bonus de +2 à son test d'initiative s'il porte l'arme au début d'un combat.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat* ; Prix bonus de +2.

Croc du Geôlier. Le Geôlier est le seigneur souverain de la Mort et de la Décomposition. On dit qu'il a un vaste domaine caché sous les désolations démoniaques, peuplé des âmes qu'il a arrachées à Dolurrh. Une arme de *croc du Geôlier* a été vouée au seigneur de la Mort, et sa poignée comprend un dracolithe de Khyber. Lorsqu'elle porte un coup fatal, l'âme de sa victime est emprisonnée dans le domaine du Geôlier, et la victime ne peut plus être ramenée à la vie en utilisant *résurrection*, *rappel à la vie*, *réincarnation* ou des effets semblables. Mais tout n'est pas perdu : certaines légendes parlent de héros qui ont découvert l'antre du Geôlier et qui lui ont arraché l'âme de leur compagnon.

Une arme de *croc du Geôlier* est d'alignement mauvais. La lame ou le manche de l'arme est gravé de runes associées au Geôlier : un test de Connaissances (religion) (DD 20) réussi permet à un personnage de reconnaître la nature et le but de l'arme. La plupart des disciples de l'Ost souverain considèrent la simple possession d'une arme de *croc du Geôlier* comme un acte abominable. Quant à son utilisation, c'est un crime odieux et impardonnable.

Seules les armes de corps à corps peuvent être vouées au Geôlier.

Nécromancie puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *arme alignée*, *capture d'âme* ; Prix bonus de +4.

Marine. Un élémentaire de l'Eau de taille P est asservi à l'arme, qui prend une apparence d'un bleu laiteux. Si l'arme est tranchante ou contondante, cette propriété annule les malus normaux associés à l'utilisation d'une telle arme sous l'eau, comme si le porteur était sous l'effet d'un sort de *liberté de mouvement*. Si l'arme est perforante, cette propriété confère à son porteur un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque et de dégâts quand lui et son adversaire sont en contact avec l'eau.

Quand le porteur d'une arme marine l'utilise depuis la terre ferme pour attaquer une créature située dans l'eau, cette propriété annule l'abri normalement accordé aux créatures qui nagent contre les attaques venues de la terre ferme, comme si le porteur, encore une fois, était sous l'effet d'un sort de *liberté de mouvement*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat* ; Prix bonus de +1.

Subtile. Un élémentaire de l'Air de taille P est asservi à l'arme, qui a une apparence légèrement translucide. Cette propriété ne peut être appliquée qu'à une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée, et ses avantages ne s'appliquent que si le porteur est d'une taille adaptée à celle de l'arme. Le porteur peut utiliser une arme subtile comme s'il disposait du don Attaque en finesse. De plus, l'arme confère un bonus d'altération de +2 à la valeur de Dextérité de son porteur.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat* ; Prix bonus de +3.

Tellurique. Un élémentaire de la Terre de taille P est asservi à l'arme, qui a une apparence lourde et cristalline. Tant que le porteur et son adversaire sont tous deux en contact avec le sol, l'arme confère à son porteur un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Si le porteur vole, le bonus d'altération de l'arme ne s'applique pas à ses attaques (même si le bonus d'altération de +1 associé à ses jets d'attaques s'applique toujours puisqu'il utilise une arme de maître).

Invocation modérée ; NLS 9 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat* ; Prix bonus de +1.

Propriétés des armures

Quand un personnage asservit un élémentaire à une armure, celle-ci gagne l'une des propriétés suivantes. Un dracolithe de Khyber est incorporé à l'armure, généralement au centre de la poitrine.

Amphibie. Un élémentaire de l'Eau de taille G est asservi à l'armure, lui donnant une coloration d'un bleu laiteux. Le porteur de l'armure peut respirer sous l'eau comme s'il était sous l'effet d'un sort de *respiration aquatique*, et l'armure ne confère aucun malus aux tests de Natation. Deux fois par jour, l'utilisateur peut ordonner à l'armure de produire un effet d'*extinction des feux*.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat intermédiaire* ; Prix +86 000 po.

Brûlante. Un élémentaire du Feu de taille G est asservi à cette armure, où semble couver une incandescence rougeoyante. Le porteur de cette armure gagne une résistance au froid de 10. Trois fois par jour, il peut ordonner à l'armure de prendre feu. Ces flammes ne blessent pas le porteur, mais toute créature qui le frappe avec une partie de son corps ou une arme tenue à la main subit 2d6 points de dégâts de feu, et prend également feu à moins de réussir un jet de Réflexes (DD 17). Les créatures qui portent des armes à allonge, comme des piques, ne sont pas sujettes à cet effet. Les flammes durent 11 rounds.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat intermédiaire* ; Prix +90 000 po.

Lithofusion. Un élémentaire de la Terre de taille G est asservi à cette armure, et des structures cristallines apparaissent à divers endroits de sa surface. Le porteur de l'armure gagne une réduction des dégâts de 5/— et peut utiliser *fusion dans la pierre* sur commande, trois fois par jour.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat intermédiaire* ; Prix +80 000 po.

Tourbillon. Un élémentaire de l'Air de taille G est asservi à cette armure, qui semble presque translucide. Quand le porteur de l'armure prononce un mot de commande, l'armure lui permet de voler à une vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité bonne). Une fois par jour, le porteur peut se transformer, lui et tout son équipement, en un tourbillon, comme s'il était un élémentaire de l'air de taille G, et rester sous cette forme pendant 4 rounds au maximum.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat intermédiaire* ; Prix +90 000 po.

VÉHICULES ÉLÉMENTAIRES

La plus spectaculaire application des techniques d'asservissement des élémentaires est la propulsion de grands véhicules. Né avec l'invention du fulgurant, le concept de la propulsion élémentaire s'est développé et amélioré au fil des cent quatre-vingt-sept dernières années, créant un réseau de transport relativement rapide sur tout le continent du Khorvaire, et au-delà.

La voie fulgurante, développée pour relier le royaume unifié du Galifar et remplacer la route royale, fut le premier moyen de transport rapide de voyageurs et de marchandises sur tout le continent du Khorvaire. Il fallut bien des années aux façonneurs des maisons à dracogramme pour appliquer les principes des fulgurants à d'autres véhicules : d'abord aux navires à voiles, puis aux aéronefs. Ces deux types de véhicules ne se sont développés que durant la dernière décennie de la Dernière Guerre, et n'ont jamais été produits dans un but militaire ou à grande échelle.

Aéronef. Au cours de la dernière décennie, la maison Cannith et la maison Orienne ont développé des aéronefs dont la force motrice provient d'élémentaires asservis. Un aéronefs est un grand vaisseau, semblable à un voilier, long et peu profond, entouré d'un élémentaire du Feu de taille TG adoptant la forme d'un anneau de flammes. L'élémentaire asservi propulse le navire à une vitesse en vol d'environ 30 km/h (manœuvrabilité médiocre). Un aéronef nécessite un équipage de 15 personnes et peut transporter une cargaison de 30 tonnes.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat suprême* ; Prix 92 000 po.

Fulgurant. Contrairement aux autres types de véhicules élémentaires, le fonctionnement du fulgurant repose sur l'interaction de paires de *pierres conductrices*. Comme indiqué dans la section consacrée aux objets merveilleux, plus loin dans ce chapitre, une paire de *pierres conductrices* crée un conduit au sein duquel le fulgurant en lévitation peut se mouvoir à grande vitesse. Le moteur de propulsion est en réalité un élémentaire de l'Air asservi au véhicule. Comparé à un aéronef ou à un galion élémentaire, le fulgurant semble grossier et peu maniable, mais le conduit créé par les pierres conductrices lui permet de se déplacer à une vitesse d'environ 37,5 km/h. Un fulgurant nécessite un équipage de 10 hommes et peut transporter une cargaison de 50 tonnes. Un fulgurant peut également remorquer un grand nombre de voitures de voyageurs (chacune embarquant jusqu'à 200 passagers) et de marchandises (chacune contenant une cargaison de 100 tonnes). Ces voitures ressemblent à des voitures sans roues, mais équipées de *pierres conductrices* à la base.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat suprême* ; Prix 58 000 po.

Galion élémentaire. Un galion élémentaire est un navire qui utilise un élémentaire de l'Air de taille TG asservi pour se

propulser sur l'eau à grande vitesse. Sous sa forme de base, un galion élémentaire ressemble à une immense trirème, mais pourvue d'une tour massive située à la poupe, laquelle soutient l'élémentaire asservi sous la forme d'un anneau. Le navire se meut en réalité sur deux structures en forme de nageoires. L'élémentaire asservi propulse le navire à une vitesse de 30 km/h sur une mer calme. Un galion élémentaire nécessite un équipage de 20 personnes et peut transporter une cargaison de 150 tonnes.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Asservissement d'élémentaire, *contrat suprême* ; Prix 64 000 po.

Objets traditionnels

En plus des objets magiques réservés aux forgeliers, aux porteurs de dracogrammes ou aux kalashtars, il existe quelques nouveaux objets propres à Éberron qui peuvent servir à tous les personnages.

Anneaux

Anneau de confidence. Ces anneaux magiques sont fabriqués par lots de deux à six. En murmurant dans l'un de ces anneaux, le porteur peut envoyer un message aux porteurs des anneaux du même ensemble. La portée de cet effet est de 66 mètres, et il a toutes les restrictions et avantages d'un sort de *message*. Si le coût de ces anneaux est prohibitif pour la plupart des gens, les mercenaires de l'Aurum et les soldats aussi riches qu'eux en font souvent usage.

Une fois qu'un ensemble d'*anneaux de confidence* a été forgé, il n'existe aucun moyen d'ajouter des anneaux supplémentaires au circuit.

Transmutation faible ; NLS 1 ; Création d'anneaux magiques, Extension de portée, *message* ; Prix 2 000 po (par anneau).

Objets merveilleux

Pierre conductrice. Ces grands orbes lumineux sont les composantes nécessaires aux fulgurants de la maison Orienne. Seule, une *pierre conductrice* n'a pas de propriété particulière excepté l'émission d'une vive lueur, semblable à un bâton éclairant. Quand deux *pierres conductrices* sont situées à 1,50 mètre l'une de l'autre, elles créent un tunnel magique qui permet de se déplacer rapidement dans l'espace qui les sépare. Les orbes se repoussent avec force : même le poids énorme d'une voiture de fulgurant ne peut forcer deux *pierres conductrices* à se rapprocher de plus d'un mètre. L'interaction entre les *pierres conductrices* crée un champ d'énergie électrique visible (donnant son nom à la technologie des « fulgurants ») projetant des éclairs entre les pierres et formant des arcs au-dessus du fulgurant lui-même.

Si le fulgurant représente l'utilisation la plus réussie de la magie des *pierres conductrices*, ce n'est pas la seule. Les entrepreneurs et les malfrats ont fait toutes sortes d'expériences avec d'autres véhicules capables de se déplacer le long des lignes de *pierres conductrices*. Les véhicules plus petits contenant des *pierres conductrices* peuvent souvent atteindre des vitesses élevées, mais les accidents sont plus fréquents quand le poids du fulgurant n'est pas là pour équilibrer le pouvoir répulsif des *pierres conductrices*.

Planétaire des plans. Cet objet est une maquette d'Éberron et de l'anneau de Sibérys, apparemment conçue pour suivre le déplacement des douze lunes autour de la planète et à travers l'anneau, mais également doté d'un lien mystique avec les plans d'existence qui entourent le plan Matériel. Un *planétaire des plans* standard mesure un peu plus de trente centimètres de diamètre, et est fait d'adamantium et de minuscules dracolithes. Une fois par jour, un *planétaire des plans* peut créer une zone d'affinité localisée de 18 mètres de diamètre liée à l'un des plans extérieurs. La zone persiste pendant 24 heures et dispose de l'un des effets suivants, selon le plan auquel elle est reliée.

Dal Quor : extension de durée de tous les sorts de l'école d'illusion.

Dânvi : extension de portée de tous les sorts du registre de la Loi.

Dolurrh : affaiblit tous les sorts.

Fernia : extension de portée de tous les sorts du registre du feu.

Irian : reproduit les effets d'un sort de *consécration*.

Kythri : extension de portée de tous les sorts du registre du Chaos.

Lamannie : applique les effets du don Amélioration des créatures convoquées à n'importe quelle créature convoquée à l'aide d'un sort de *convocation d'alliés naturels* dans la zone d'affinité.

Mabar : reproduit les effets d'un sort de *profanation*.

Risia : extension de portée de tous les sorts du registre du froid.

Shavarath : étend la durée des sorts qui créent, améliorent ou imitent des armes (comme *affûtage*, *épée de Mordenkainen* et *lame de feu*) et des sorts qui éveillent des émotions hostiles (comme *aversion*, *héroïsme* et *rage*).

Contrôler un véhicule élémentaire

Les aéronefs, les galions élémentaires et les fulgurants sont notoirement difficiles à piloter. Les légataires de la maison Lyrandar et de la maison Orienne utilisent leurs pouvoirs de dracogramme, améliorés par des focaliseurs à dracolithes spéciaux, pour imposer leur volonté aux élémentaires asservis qui propulsent ces véhicules. Un personnage dépourvu de dracogramme adéquat peut également soumettre l'élémentaire à ses désirs, mais la tâche est bien moins aisée.

Un personnage qui tient la barre d'un véhicule élémentaire peut ordonner par télépathie à l'élémentaire asservi de le faire avancer ou reculer, de le faire tourner, d'accélérer, de ralentir ou de l'arrêter. Un aéronef peut également se déplacer vers le haut et le bas, ou rester en vol stationnaire. Pour amener l'élémentaire à obéir à l'un de ces ordres, un personnage sans dracogramme doit remporter un test opposé de Charisme contre l'élémentaire (pratiquement tous les élémentaires ont un modificateur de Charisme de +0). Si l'élémentaire l'emporte, soit il continue le mouvement qu'il était en train d'exécuter, soit il arrête immédiatement le véhicule, selon son désir du moment. Si le personnage l'emporte, le véhicule se déplace selon sa volonté.

Il existe plusieurs moyens de contrôler un véhicule élémentaire de manière plus fiable. Une *barre du vent et de l'eau* permet à un légataire de dracogramme de la maison Lyrandar de contrôler un aéronef ou un galion élémentaire sans avoir à faire de tests opposés de Charisme. Des *rênes fulgurants* permettent aux légataires de la maison Orienne de contrôler les fulgurants de la même manière. Un personnage sans dracogramme peut lancer *charme-monstre* ou un sort semblable sur l'élémentaire asservi (personnellement ou grâce à un objet magique) pour contrôler efficacement le véhicule.

Syranie : étend la durée de ces sorts : *état gazeux*, *feuille morte*, *inversion de la gravité*, *lévitation*, *marche dans les airs*, *saut*, *vent divin*, *vol*, *vol supérieur* et tout autre sort permettant de voler par magie.

Thélanis : le niveau de lanceur de sort associé aux pouvoirs magiques et surnaturels innés des fées et des éladrins augmente de 1.

Xoriat : applique l'archétype pseudo-naturel (issu du *Manuel des Plans* ou du *Codex profane*) à n'importe quelle créature convoquée à l'aide d'un sort de *convocation de monstres* dans la zone d'affinité.

Les effets de la zone d'affinité s'arrêtent si le *planétaire des plans* est déplacé.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit disposer d'un degré de maîtrise d'au moins 12 en Connaissances (mystères) et en Connaissances (plans) ; Prix 50 000 po ; Poids 4 kg.

POTIONS ET HUILES

Huile de réparation. Durant la Dernière Guerre, les défenseurs du Cyre utilisaient intensivement les forgeliers et autres créatures artificielles, mais il était impossible d'avoir un façonneur dans chaque unité. L'*huile de réparation* fut développée pour parer aux urgences dans les unités protégeant des régions d'importance capitale. Cette huile agit exactement comme le sort de *réparation de dégâts* adéquat.

Transmutation faible ; NLS 1, 3 ou 5 ; Préparation de potions, *réparation de dégâts légers*, *modérés* ou *importants* ; Prix 50 po (*réparation de dégâts légers*), 300 po (*réparation de dégâts modérés*), 750 po (*réparation de dégâts importants*).

ARTEFACTS

Avant que les humains ne viennent au Khorvaire, le pays était le domaine des gobelins et des orques. La plus grande civilisation qui soit née dans le pays était l'empire de Dhakân, une fière société gobelinoïde militariste qui perdura pendant des millénaires. L'invasion des daëlkyrs brisa les reins de l'empire de Dhakân, et au moment où l'humanité arriva, il n'en restait qu'une coquille vide.

Toutefois, il reste des vestiges de sa gloire passée, et les Héritiers de Dhakân passent le pays au peigne fin pour localiser ces artefacts. Un hobgobelin qui porte l'épée d'un seigneur de la guerre dhakânien dispose d'une influence considérable parmi ses pairs, tandis qu'un seigneur qui trouverait la couronne impériale elle-même pourrait unifier les clans et poser les fondations d'un nouvel empire.

Tous les artefacts dhakâniens partagent une conception particulière et portent souvent les insignes d'un statut ou d'un clan particulier. Les gobelinoïdes prennent généralement la mouche s'ils voient un membre des races communes en possession de l'une de ces reliques de leur histoire. Les membres des Héritiers de Dhakân ne s'épargnent aucun effort pour reprendre ces artefacts des mains des humains.

Armure resplendissante de Dhakân. Forgée par un ancien empereur hobgobelin, ce *harnois +4 de résistance à la magie (19) et de défense lourde* bénéficie également d'un effet permanent d'*antidétection* (qui ne protège que l'armure et non son porteur). L'armure confère à son porteur un bonus d'altération de +10 au Charisme et lui permet d'utiliser *héroïsme* à volonté (au niveau 20 de lanceur de sorts).

Cuirasse de Kamvûl Norek. Cette armure appartenait à un héros hobgobelin de l'ancien Dhakân, connu sous son surnom de « puissant exécuteur des illithids ». C'est une *cuirasse en adamantium +3 de défense intermédiaire*, et elle confère de surcroît à son porteur une résistance psionique de 17. Si le porteur de la *cuirasse de Kamvûl Norek* réussit un jet de sauvegarde contre une attaque de *décharge mentale*, cette décharge est renvoyée à l'assaillant sans affecter le porteur.

Ghâl'dûr, le puissant cor funéraire. Aux premiers jours de l'empire, Jhazâl Dhakân créa le grand cor Ghâl'dûr pour qu'il résonne sur le champ de bataille et signale ainsi la défaite de l'ennemi. Ce cor est l'une des plus précieuses reliques de l'empire, et si l'un des seigneurs de la guerre qui forment les Héritiers de Dhakân pouvait mettre la main dessus, un certain nombre des clans restants se rallierait certainement sous sa bannière.

Ghâl'dûr fut sculpté dans le bout de la corne d'un dragon rouge. Pour l'utiliser de manière adéquate, un personnage doit disposer d'un degré de maîtrise d'au moins 12 en Représentation. Un barde qui fait sonner le cor reçoit un bonus de +5 à tous les jets de Représentation liés à la musique. Le DD du jet de sauvegarde associé aux sorts et pouvoirs magiques de barde utilisés en conjonction avec le cor est augmenté de 3, et tous les sorts de barde voient leur durée et leur portée étendues comme par les dons Extension de durée et Extension de portée. Finalement, quand un barde utilise son pouvoir d'inspiration vaillante, le bonus de moral augmente de +2 et le pouvoir est efficace jusqu'à 300 mètres. De plus, tous les ennemis du barde dans un rayon de 300 mètres subissent un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de dégâts, et aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur. Les bonus et malus sont doublés contre les cibles gobelinoïdes.

Ghâl'dûr est probablement enterré dans les profondeurs de Khyber, dans l'une des cryptes des daëlkyrs survivants. On dit que seul le feu de Jharâshta, le dragon qui sacrifia sa corne pour sa création, peut détruire le cor. Mais après neuf mille ans, la plupart des sages supposent que le puissant dragon est mort depuis longtemps.

Le corps mesure quatre-vingt-dix centimètres de long et pèse 7 kg. Il est entouré de bandes d'adamantium et couvert de runes gobelinoïdes. L'inscription en langue gobeline signifie : « Résonne puissamment pour les ennemis vaincus. ».

Lance de frêne de Thakash Rin. Associée à l'une des premières Sentinelles du Seuil orque, cette lance de bois est en réalité taillée dans du massite et non en frêne. C'est une *lance en massite +4 tueuse d'aberration*. Si le porteur dispose du don Renvoi des aberrations, il peut utiliser la lance pour châtier les aberrations jusqu'à trois fois par jour, ajoutant son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et infligeant un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son niveau de druide. Si le personnage châtie accidentellement une créature qui n'est pas une aberration, le châtiment n'a aucun effet, mais une utilisation du pouvoir est dépensée pour la journée.

Masse d'armes de la vengeance foudroyante. Construite au point culminant de la guerre de l'empire de Dhakân contre les daëlkyrs, cette *masse d'armes lourde en byeshk +6 de tonnerre tueuse d'aberrations* est une arme puissante contre ces horribles adversaires. En plus de ses propriétés liées au tonnerre, le porteur de la masse d'armes de la vengeance foudroyante peut en frapper le sol pour créer un effet identique au sort *cri*, bien que le son soit plus proche du grondement du tonnerre.


Uldop le maître de chasse fit signe d'aller de l'avant. Les cavaliers halfelins poussèrent leurs dinosaures de plus belle à travers les plaines de Talante.

CHAPITRE ONZE

MONSTRES

Ce chapitre présente les profils de quelques-uns des nouveaux monstres que l'on peut rencontrer sur Éberron. Certains appartiennent à un nouveau type de créatures décrit ci-dessous : les immortels. La fin de ce chapitre s'attache à décrire la place particulière occupée dans l'univers d'Éberron par différents monstres emblématiques de D&D, comme les gobelins, les flagelleurs mentaux et les rakshasas. Comme tout le reste de ce livre, ces monstres peuvent aussi bien être utilisés dans une campagne d'Éberron que dans toute autre campagne de D&D.

LE TYPE IMMORTEL

Les immortels forment un nouveau type de créatures, mortes et revenues à la non-vie sous une forme spirituelle. Ils ont de nombreux points communs à la fois avec les créatures vivantes et les morts-vivants. Néanmoins, alors que les morts-vivants représentent une parodie de vie et une violation du cycle naturel de la vie et de la mort, les immortels ne font que repousser un destin qu'ils savent inévitable afin d'accomplir une juste mission. Tandis que les morts-vivants tirent leur puissance du plan de Mabar, la Nuit sans Fin, les immortels sont fortement liés au plan d'Irian, le Jour Éternel, le lieu de naissance de toutes les âmes. En fait, les immortels ne sont guère plus que des esprits désincarnés, parfois enveloppés de chair, mais le plus souvent intangibles et n'ayant pas plus de consistance qu'une âme sous sa forme la plus pure.

Attributs. Les immortels ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à 1/2 des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (4 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les immortels ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, et les sorts et pouvoirs mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue et l'épuisement. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution), ainsi que les effets de fatigue et d'épuisement. Contrairement aux morts-vivants, les immortels sont sensibles à l'absorption d'énergie. L'énergie négative blesse les immortels et l'énergie positive les soigne, comme s'ils étaient des créatures vivantes.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), à l'exception de l'absorption d'énergie.
- Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- Non affectés par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*. Cependant, *résurrection* et *résurrection suprême* les affectent normalement s'ils sont consentants. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant de devenirs immortels.
- Les prêtres mauvais peuvent renvoyer ou détruire les créatures immortelles de la même façon que les prêtres bons renvoient ou détruisent les morts-vivants. Les prêtres bons et les paladins peuvent intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures immortelles de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide, contrôle et augmente le moral des morts-vivants.
- *Consécration* et *sanctification* ont les mêmes effets sur les créatures immortelles que *profanation* et *sanctification maléfique* sur les morts-vivants, et inversement. *Invisibilité pour les morts-vivants* et *annihilation de mort-vivant* fonctionnent également contre les immortels. *Détection des morts-vivants* et *perception de la mort* révèlent la présence d'un immortel et permettent au jeteur de sort de faire la différence entre un immortel et un mort-vivant. Les lanceurs de sorts d'alignement mauvais peuvent être étourdis par l'aura surpuissante d'une créature immortelle de la même façon que l'aura surpuissante d'un mort-vivant étourdit un lanceur de sorts d'alignement bon. Utilisez la ligne « mort-vivant » de la table du sort *détection du Mal* lorsqu'un immortel se trouve dans la zone d'effet d'un sort de *détection du Bien*. Les créatures immortelles récupèrent des points de vie lorsqu'elles sont la cible d'un sort de *destruction de mort-vivant* et sont blessées par l'eau maudite, de la même façon que *destruction de mort-vivant* blesse les morts-vivants et que l'eau maudite les soigne. Les créatures immortelles ne sont pas affectées par les *armes de destruction*. Les sorts ayant des effets aggravés sur les morts-vivants (et notamment *contact glacial*, *pierre magique*, *lumière brûlante*, *rayon de soleil*, *explosion de lumière* et *mur de feu*) n'ont pas ces effets augmentés sur les créatures immortelles. *Lumière brûlante* n'inflige que 1d6

points de dégâts par deux niveaux de lanceur de sorts aux immortels. Les sorts comme *contrôle mineur des morts-vivants*, *contrôle des morts-vivants*, *création de mort-vivant*, *création de mort-vivant dominant* et *immobilisation des morts-vivants* n'affectent pas les immortels ou ne permettent pas d'en créer.

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les immortels dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les immortels ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Points d'action

En règle générale, les monstres n'ont pas de points d'action et n'en gagnent pas lorsqu'ils progressent en niveau, même s'ils ont des niveaux dans des classes de personnage ou des classes de prestige. Les points d'action sont l'apanage des personnages joueurs et ils sont donc les seuls à en disposer.

Certains monstres peuvent toutefois bénéficier de points d'actions s'ils possèdent le don Destin héroïque qui confère au monstre une réserve de 3 points d'action, renouvelable à chaque niveau. Le MD devrait bien réfléchir avant d'accorder ce don à un monstre, et uniquement s'il s'agit d'un monstre essentiel à la campagne et à l'intrigue.

Réduction des dégâts

Plusieurs des monstres décrits dans cette section ont une réduction des dégâts qui ne peut être surmontée qu'en utilisant des armes faites dans les nouveaux matériaux spéciaux détaillés dans le Chapitre 6, et notamment le targath et le byeshk.

Animal mage-sang

Sur Éberron, la magie est utilisée dans tous les domaines, notamment l'élevage et l'hybridation des animaux. Certaines expériences en ce sens ont abouti à la création de nouvelles espèces qui sont en réalité des créatures magiques, dotées d'intelligence et de pouvoirs magiques ou surnaturels hors du commun. Néanmoins, l'objectif de la magiculture est le plus souvent d'améliorer les espèces existantes et de créer des spécimens mieux adaptés au travail qu'on leur impose. Les animaux améliorés par la magie issus de la magiculture sont appelés mage-sang.

Un animal mage-sang ressemble à un spécimen supérieur de son espèce. Certains peuvent arborer une couleur particulière, y compris des tons plutôt rares à l'état naturel. Son apparence est toujours légèrement exagérée, mettant en avant les traits sur lesquels a porté son amélioration. Un cheval mage-sang élevé pour le trait possède des épaules exceptionnellement musclées, par exemple, alors qu'un chien mage-sang élevé pour la chasse aura une truffe particulièrement longue.

Exemples d'animaux mage-sang

Cet exemple utilise un cheval lourd comme créature de base et représente un animal mage-sang élevé pour la polyvalence et la vitesse.

Cheval lourd mage-sang
Animal de taille G
Dés de vie : 3d8–9 (22 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)
Classe d'armure : 15 (–1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +2/+9
Attaque : sabot (–1 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : 2 sabots (–1 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : bon élève, odorat, souche véloce, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6
Compétences : Détection +6, Perception auditive +6
Dons : Course, Endurance[S], Vigilance
Environnement : plaines tempérées
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : aucune
Ajustement de niveau : —

Ce cheval lourd possède des pattes remarquablement longues et robustes.

Création d'un animal mage-sang

L'archétype hérité « animal mage-sang » peut être ajouté à n'importe quel animal vivant (appelé ci-après « créature de base »).

L'animal mage-sang conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +2.

Particularités. Un animal mage-sang est plus facile à dresser et à diriger qu'un animal normal.

Bon élève. Un animal mage-sang peut apprendre jusqu'à huit tours, et le DD de tous les tests de Dressage impliquant un animal mage-sang diminue de 2 points. De plus, le temps nécessaire pour dresser un animal mage-sang pour une fonction diminue d'une semaine (jusqu'à un minimum de 1 semaine).

Un animal mage-sang gagne également l'une des particularités suivantes :

Souche chasseuse. L'animal mage-sang bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Survie joués pour suivre des traces.

Souche résistante. Le bonus d'armure naturelle à la CA de la créature augmente de +2.

Souche véloce. L'un des modes de déplacement de la créature reçoit un bonus de +3 mètres.

Caractéristiques. L'une des caractéristiques physiques de la créature de base (Force, Dextérité ou Constitution) augmente de 4 points. Les deux autres caractéristiques physiques augmentent quant à elles de 2 points. Un animal mage-sang a toujours une valeur d'Intelligence de 2.

Dons. Un animal mage-sang reçoit l'un des dons suivants en qualité de don supplémentaire : Arme naturelle supérieure, Athlétisme, Attaques multiples, Endurance, Vigilance.

Animal monstrueux

Les premiers animaux monstrueux furent créés par les Sentinelles du Seuil, un culte de druides militants, dans le but de

protéger le Khorvaire des incursions du plan cauchemardesque de Xoriat. Les druides prirent différents animaux sanguinaires et leurs firent subir des altérations magiques afin de créer de nouvelles espèces animales.

Les animaux monstrueux sont des animaux sanguinaires remodelés et dressés pour le combat. Même si les Sentinelles du Seuil utilisent encore des animaux monstrueux comme compagnons et gardiens, les animaux monstrueux sauvages sont fréquents dans les étendues sauvages occidentales du Khorvaire, principalement dans les marches de l'Ombre, les confins d'Eldyn, les désolations démoniaques et le Droâm.



Un gorille monstrueux

EXEMPLE D'ANIMAL MONSTRUEUX

L'exemple suivant utilise un gorille sanguinaire comme créature de base.

Gorille monstrueux

Animal de taille G
Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m
Classe d'armure : 20 (–1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +3/+13
Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 d'acide)
Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 d'acide) et morsure (+3 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : attaque acide, éventration (2d8+9)
Particularités : guérison naturelle supérieure, immunité contre l'acide, indomptable, odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +5
Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con 18, Int 2, Sag 12, Cha 7
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +5
Dons : Arme naturelle supérieure (griffes) S, Arme naturelle supérieure (morsure) S, Robustesse, Vigilance
Environnement : forêts chaudes
Organisation : solitaire ou troupe (5–8)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 6–15 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Couvert d'écailles et doté de griffes aussi tranchantes que des rasoirs, ce singe à l'air féroce pousse des grognements menaçants. Des piques osseuses sortent de ses épaules et des barbillons acérés s'alignent le long de sa queue. Ses crocs sont démesurés et une unique corne jaillit de son front bestial.

Les gorilles monstrueux sont des créatures vicieuses répandant une odeur repoussante. Les druides qui vivent dans les marches de l'ombre, au sud du Droâm et au Q'barra, les prennent parfois comme compagnons animaux, malgré la tendance de ces créatures à la sauvagerie. On voit aussi régulièrement des gorilles monstrueux dans les fosses des arènes de Hautepointe au Droâm, où ils divertissent autant qu'ils terrifient les spectateurs par leur brutalité implacable.

Combat

Le gorille monstrueux se jette sur sa proie et tente de l'abattre aussi rapidement que possible en la lacérant de ses griffes dégoulinantes d'acide.

Attaque acide (Ext). Le gorille monstrueux inflige 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque de griffes.

Éventration (Ext). Si le gorille monstrueux réussit ses deux attaques de griffes, il s'accroche au corps de sa victime et entreprend de labourer ses chairs. Cette attaque inflige automatiquement 2d8+9 points de dégâts supplémentaires.

Guérison naturelle supérieure (Ext). Le gorille monstrueux guérit trois fois plus vite que la normale. Il récupère 15 points de vie par nuit de repos.

Indomptable (Ext). Les tests de Dressage portant sur un gorille monstrueux subissent un malus de –4, car ces animaux sont plus difficiles à contrôler que les gorilles normaux ou même les gorilles sanguinaires.



EXEMPLE D'ANIMAL MONSTRUEUX

L'exemple suivant utilise un rat sanguinaire comme créature de base.

Rat monstrueux

Animal de taille P
Dés de vie : 1d8+3 (7 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m
Classe d'armure : 20 (+1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +0/–4
Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6, 1d6 d'acide et contagion)
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6, 1d6 d'acide et contagion)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciale : attaque acide, maladie
Particularités : guérison naturelle supérieure, immunité contre l'acide, indomptable, odorat, vision nocturne



Un rat monstrueux

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 16, Int 1, Sag 12, Cha 4
Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4
Dons : Arme naturelle supérieure (morsure) S, Attaque en finesse S, Vigilance
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire ou meute (11–20)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 2–3 DV (taille P), 4–6 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Cet énorme rat est couvert de plaques osseuses, et une salive corrosive coule de ses crocs vicieux.

Les rats monstrueux ressemblent aux rats sanguinaires, si ce n'est qu'ils sont protégés par une armure osseuse et ont des crocs plus imposants.

Combat

Les meutes de rats monstrueux attaquent en ignorant la peur, mordant toute proie à portée de leurs crocs suintant d'acide.

Attaque acide (Ext). Le rat monstrueux inflige 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque de morsure.

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 13), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Guérison naturelle supérieure (Ext). Le rat monstrueux guérit trois fois plus vite que la normale. Il récupère 3 points de vie par nuit de repos.

Indomptable (Ext). Les tests de Dressage portant sur un rat monstrueux subissent un malus de –4, car ces animaux sont plus difficiles à contrôler que les rats normaux ou même les rats sanguinaires.

CRÉATION D'ANIMAL MONSTRUEUX

L'archétype hérité « animal monstrueux » peut être ajouté à n'importe quel animal sanguinaire (appelée ci-après « créature de base »).

L'animal monstrueux conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

LES ANIMAUX MONSTRUEUX EN TANT QUE COMPAGNONS

Un druide (ou un rôdeur) de niveau suffisamment élevé peut choisir d'appeler un compagnon animal des listes suivantes. Le modificateur indiqué entre parenthèses réduit le niveau effectif de druide du personnage pour la détermination des pouvoirs du compagnon.

Niveau 4 et plus (Niveau –3)
Rat monstrueux

Niveau 7 et plus (Niveau –6)
Belette monstrueuse
Blaireau monstrueux
Chauve-souris monstrueuse

Niveau 10 et plus (Niveau –9)
Gorille monstrueux
Loup monstrueux
Sanglier monstrueux
Glouton monstrueux
Cheval monstrueux M2

Niveau 13 et plus (Niveau –12)
Lion monstrueux

Niveau 16 et plus (Niveau –15)
Élan monstrueux M2
Ours monstrueux

Niveau 19 et plus (Niveau –18)
Éléphant monstrueux M2
Requin monstrueux
Rhinocéros monstrueux F
Tigre monstrueux

F : voir le *Fiend Folio* pour la description de l'animal sanguinaire correspondant.
M2 : voir le *Manuel des Monstres 2* pour la description de l'animal sanguinaire correspondant.

DB

Classe d'armure. Des plaques d'os ou de chitine recouvrent le corps de l'animal monstrueux, prenant l'apparence d'une armure. Le bonus d'armure naturelle à la CA de la créature de base augmente de +5.

Attaques spéciales. L'animal monstrueux conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Attaque acide (Ext). L'attaque principale d'un animal monstrueux inflige 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires par 4 DV de la créature (maximum 5d6). Les attaques secondaires de l'animal monstrueux ne bénéficient pas de ces dégâts d'acide.

Particularités. L'animal monstrueux conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

Guérison naturelle supérieure (Ext). Un animal monstrueux guérit trois fois plus vite que la normale. Il récupère 3 points de vie par DV suite à une nuit de repos.

Immunité contre l'acide (Ext). Un animal monstrueux est immunisé contre les dégâts d'acide.

Indomptable (Ext). Les tests de Dressage portant sur un animal monstrueux subissent un malus de –4, car ces animaux sont plus difficiles à contrôler que les animaux normaux ou même les animaux sanguinaires.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant le bonus suivant : Con +4.

Dons. Un animal monstrueux gagne Attaque naturelle supérieure pour chacune de ses armes naturelles en tant que don supplémentaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1. Si le FP de la créature de base est une fraction (par exemple 1/3 ou 1/2), le FP de l'animal monstrueux est de 1.

Alignement. Toujours neutre mauvais.



Un crabe carcassier

Crabe carcassier

Créature magique de taille TG
Dés de vie : 12d10+60 (126 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 mètres (6 cases)
Classe d'armure : 23 (–2 taille, +1 Dex, +8 naturelle, +6 armure), contact 9, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +12/+28
Attaque : pince (+18 corps à corps, 2d6+8) ou aiguillon (11 à distance, 1d4 et venin)
Attaque à outrance : 2 pinces (+18 corps à corps, 2d6+8) ou aiguillon (11 à distance, 1d4 et venin)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : étreinte, morsure (1d6+4), venin
Particularités : défense épineuse, substance adhésive, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +13, Vol +4
Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 20, Int 5, Sag 10, Cha 9
Compétences : Détection +7, Discrétion +1*
Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade, Tir à bout portant, Tir de précision
Environnement : milieux aquatiques chauds
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : pas de pièces, pas de biens, objets normaux
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 13–18 DV (taille TG) ; 19–36 DV (taille Gig)

Ce qui ressemblait au premier abord à un monticule de cadavres et de pièces d'armures éparses se met à présent en mouvement. Huit pattes et deux énormes pinces émergent de la masse. Quatre yeux perchés sur des antennes jaillissent au-dessus des pinces.

RG

Le crabe carcassier est une mutation perverse de vie naturelle que l'on trouve dans les terres du Deuil, et parfois au Valénar et au Dargûn. Même s'il s'agit essentiellement d'un crustacé géant, il améliore son armure naturelle en attachant les vestiges des batailles (morceaux d'armure, armes et cadavres) à son épaisse carapace grâce à une substance adhésive naturelle. Cela lui procure à la fois une protection supplémentaire et un camouflage dans les champs de bataille dévastés des terres du Deuil, son terrain de chasse favori.

Combat

Les crabes carcassiers sont loin de briller par leur intelligence ou leur subtilité. Ils font un usage minimal de leur camouflage pour s'approcher de leur proie potentielle, puis ils tentent d'attraper un adversaire avant de se replier pour en faire leur repas. Ils peuvent également projeter des aiguillons empoisonnés sur les cibles hors de portée de leurs pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crabe carcassier doit réussir une attaque de pince sur son adversaire. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre, sans s'exposer à une attaque d'opportunité.

Morsure (Ext). Un crabe carcassier peut porter une attaque de morsure (bonus d'attaque de +13) lorsqu'il est en situation de lutte avec un adversaire, en plus de son attaque de pince. Cette attaque de morsure n'est pas soumise au malus habituel de –4 qu'une créature subit normalement lorsqu'elle utilise une arme naturelle pendant une lutte. Le crabe doit être en situation de lutte dès le début de son tour de jeu pour pouvoir utiliser sa morsure (il ne peut pas engager une lutte et mordre pendant le même round).

Venin (Ext). Aiguillon – blessure, jet de Vigueur (DD 21). Effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Défense épineuse (Ext). La carapace du crabe carcassier est recouverte d'épines acérées jaillissant entre les bouts de métal et les corps attachés. Ajoutées aux lances et aux épées fixées à sa coquille, ces épines rendent tout assaut contre le crabe plutôt hasardeux. Une créature frappant un crabe carcassier avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues subit 1d6 points de dégâts perforants.

Substance adhésive (Ext). Un crabe carcassier utilise un adhésif naturel pour fixer des morceaux d'armures, des armes et même des cadavres entiers à sa carapace. En règle générale, cela confère au crabe un bonus d'armure de +6 à la CA (l'équivalent d'une crevice) mais on peut rencontrer des crabes ayant une protection plus ou moins importante. Le crabe carcassier ne subit aucun malus aux tests du fait de sa protection.

Compétences. *Dans les régions où des monceaux de cadavres et d'armes abandonnées sont courants, et notamment dans les terres du Deuil, les crabes carcassiers bénéficient d'un bonus de +8 à leurs tests de Discrétion.

Daëlkyr

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 20d8+160 (250 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 35 (+5 Dex, +12 naturelle, +8 cuirasse vivante), contact 15, pris au dépourvu 30
Attaque de base/lutte : +20/+26
Attaque : fouet tentaculaire (+27 corps à corps, 1d4+9, contact corrupteur et venin) ou coup (+26 corps à corps, 1d3+9 et contact corrupteur)
Attaque à outrance : fouet tentaculaire (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d4+9, contact corrupteur et venin) ou coup (+26/+21/+16+/11 corps à corps, 1d3+9 et contact corrupteur)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (4,50 m avec le fouet tentaculaire)
Attaques spéciales : aura de démence, contact corrupteur, fouet tentaculaire, pouvoirs magiques
Particularités : cuirasse vivante, Extérieur, guérison accélérée (5), immunités des daëlkyrs, maîtrise de la symbiose, psychologie étrange, réduction des dégâts (10/byeshk ou Bien), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +20, Vol +18
Caractéristiques : For 22, Dex 21, Con 26 (22 sans la cuirasse vivante), Int 25, Sag 22, Cha 25
Compétences : Acrobaties +20, Art de la magie +24 (+26 pour déchiffrer les sorts des parchemins), Artisanat (alchimie) +22, Artisanat (deux compétences au choix) +22, Bluff +22, Concentration +23, Connaissances (mystères) +22, Connaissances (plans) +22, Déguisement +24, Déplacement silencieux +18, Détection +21, Diplomatie +11, Discrétion +18, Équilibre +20, Fouille +22, Intimidation +24, Perception auditive +21, Premiers secours +21, Psychologie +21, Représentation (deux compétences au choix) +22, Saut +21, Survie +6 (+8 sur les autres plans ou pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +22 (+24 avec les parchemins)
Dons : Attaque spéciale renforcée (aura de démence), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*aliénation mentale*), Pouvoir magique rapide (*métamorphose universelle*)
Environnement : Xoriat
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 20
Trésor : standard (×3)
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : 21–50 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —



Un daëlkyr

Malgré son allure angélique, la beauté surnaturelle de cet humanoïde est entachée par une hideuse armure composée de chitine et de muscles vibrants. Il porte une arme en forme de fouet qui semble animée de sa propre volonté. Quelque chose dans cette créature paraît fondamentalement contre nature.

Les daëlkyrs sont les seigneurs du plan de Xoriat, le Royaume de la Folie. L'horrible contact d'un daëlkyr provoque la maladie et la corruption, et sa simple présence peut amener la folie et la confusion. Au moins six daëlkyrs (peut-être plus) habitent Éberron. Derniers survivants des commandants d'une armée ayant envahi le Khorvaire, ils furent enfermés dans les profondeurs de Khyber et coupés de leur plan d'origine. Pendant des milliers d'années, les daëlkyrs ont patienté dans les profondeurs de Khyber, attendant la réouverture d'un passage vers Xoriat.

Les daëlkyrs sont immortels et dotés d'une patience illimitée, et leur façon de penser échappe à la compréhension des mortels (et même des autres Extérieurs). À leurs yeux, détruire des mondes semble être une forme d'art, et en attendant que Xoriat et le plan Matériel soient de nouveaux en conjonction, les daëlkyrs se consacrent à leurs autres loisirs sordides. Certains sont poètes, musiciens ou sculpteurs, mais leurs œuvres sont invariablement bizarres et dérangeantes aux yeux des humains. Leur matériau de prédilection est la chair, car ce sont des faiseurs de monstres. Dolgrimes, dolgontes, tyrannœils,

flagelleurs mentaux et autres aberrations hideuses sont l'héritage des daëlkyrs, des armes vivantes créées pour détruire la vie. La citadelle souterraine d'un seigneur daëlkyr accueille le plus souvent une garnison de dolgrimes, des lieutenants dolgontes et des commandants illithids. Chaque daëlkyr possède également ses propres créations reflétant ses goûts esthétiques personnels. L'un d'entre eux pourrait avoir une préférence pour les vases. Un autre pourrait créer des vermines psychiques, alors qu'un troisième pourrait cultiver des plantes aussi hideuses que mortelles. Leurs expériences (qui consistent à créer de nouvelles races en modifiant la forme de créatures existantes) prennent du temps et ne peuvent être représentées en termes de jeu. Un daëlkyr peut métamorphoser une créature en autre chose assez facilement ; néanmoins, la création d'une nouvelle d'espèce de monstres tels que les dolgrimes peut prendre des années.

Les antiques sceaux placés par les Sentinelles du Seuil piègent les daëlkyrs sous Éberron et empêchent Xoriat d'entrer en conjonction, mais les daëlkyrs n'ont jamais mené d'effort concerté pour détruire ces sceaux. Leurs objectifs sont impossibles à deviner — par-dessus tout, les daëlkyrs sont les seigneurs du Royaume de la Folie. La démence et la corruption sont leur monnaie d'échange.

Un daëlkyr a l'apparence d'un humain au corps athlétique, parfaitement proportionné et doté d'une prodigieuse beauté. Malgré cette apparence extérieure, les daëlkyrs sont asexués et ne se reproduisent pas.

Ils possèdent leur propre langage, et peuvent comprendre et utiliser la langue de n'importe quelle créature intelligente.

COMBAT

Les daëlkyrs préfèrent laisser leurs laquais se battre en leur nom et ils évitent les affrontements directs aussi souvent que possible. Toutefois, les daëlkyrs sont incroyablement forts et rapides, et possèdent également des pouvoirs mystiques mortels.

Les armes naturelles des daëlkyrs ainsi que les armes manufacturées qu'ils manient sont considérées comme d'alignement mauvais pour ce qui est de la réduction des dégâts.

Aura de démence (Sur). Par une action libre, le daëlkyr peut créer un rayonnement de 6 mètres de rayon centré sur lui-même et provoquant un véritable chaos mental. Toute créature située dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté (DD 31) ou subir les effets d'un sort de *confusion* (niveau 20 de lanceur de sorts). Une créature réussissant sa sauvegarde est immunisée pendant 24 heures contre l'aura de démence de ce daëlkyr. Ce pouvoir est un effet mental de coercition. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et comprend le bonus de +2 octroyé par le don Attaque spéciale renforcée.

Contact corrupteur (Sur). Un daëlkyr possède le pouvoir inné de pervertir et de corrompre toutes les créatures qu'il touche. Lorsqu'il réussit une attaque de contact, un test de lutte ou une attaque à mains nues, sa cible subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points sur une caractéristique choisie par le daëlkyr (aucune sauvegarde possible). Le daëlkyr peut également utiliser ce pouvoir lors d'une attaque réussie avec son fouet tentaculaire.

Fouet tentaculaire. La plupart des daëlkyrs sont dotés d'un symbiote de fouet tentaculaire (décrit plus loin dans ce chapitre). Le fouet tentaculaire a une allonge de 4,50 mètres et se termine par un aiguillon venimeux (blessure, jet de Vigueur DD 12, effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 Dex). Il procure aussi les avantages suivants.

- Le daëlkyr ne subit aucun malus lorsqu'il manie le fouet tentaculaire de sa main non directrice (il subit toutefois tous les autres malus appropriés s'il combat avec deux armes).
- Le daëlkyr reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque avec le fouet tentaculaire.
- Le daëlkyr reçoit un bonus de +4 aux jets d'attaque opposés joués pour désarmer un adversaire et un bonus de +4 aux tests de Force lorsqu'il tente un croc-en-jambe. Le daëlkyr ne s'expose pas aux attaques d'opportunités lors des tentatives de désarmement et de croc-en-jambe, et son adversaire ne peut pas tenter lui-même de le désarmer ou de lui faire un croc-en-jambe si le daëlkyr rate son test.

Pouvoirs magiques. *Brume mentale* (DD 24), *confusion* (DD 24), *débilité* (DD 24), *lenteur* (DD 22), *métamorphose funeste* (DD 24), *métamorphose*, *porte dimensionnelle* et *rapidité* à volonté ; *aliénation mentale* à incantation rapide (DD 27), *métamorphose universelle* à incantation rapide (DD 27), *pétrification* (DD 25) et *transmutation de la pierre en chair* (DD 25) 3 fois par jour. Niveau 20de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Cuirasse vivante. Les daëlkyrs portent un symbiote de cuirasse vivante (décrit plus loin dans ce chapitre). La cuirasse vivante confère à son réceptacle une réduction des dégâts (10/byeshk) et forme une armure de défense légère (25% de chance d'ignorer un coup critique ou une attaque sournoise). Elle confère également au daëlkyr un bonus de +4 à la Constitution. Par une action libre, cette cuirasse vivante peut automatiquement stabiliser l'état de son réceptacle s'il est réduit à –1 point de vie ou moins (mais cela inflige au réceptacle un affaiblissement temporaire d'un point de Force).

Les malus d'armure découlant du port de la cuirasse vivante sont déjà intégrés au profil du daëlkyr.

Immunités des daëlkyrs. Les daëlkyrs sont immunisés contre les maladies, les poisons, les affaiblissements et diminutions de caractéristiques, la transmutation et les sorts et pouvoirs mentaux.

Extérieur. Un daëlkyr ne peut pas être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité (sauf par le biais d'un sort de *souhait limité*, *souhait*, *miracle* ou *résurrection suprême*).

Maîtrise de la symbiose (Ext). Un daëlkyr possède une maîtrise totale de tous les symbiotes attachés à son corps. Il peut utiliser les pouvoirs spéciaux de chacun des symbiotes, et peut attacher ou détacher un symbiote par une action complexe. Qui plus est, un daëlkyr peut activer les pouvoirs spéciaux de ses symbiotes en remplaçant chaque point d'affaiblissement de caractéristique par la perte de 5 points de vie ; le pouvoir de guérison accélérée du daëlkyr peut contrebalancer cette perte de points de vie.

Psychologie étrange (Ext). L'esprit d'un daëlkyr est un labyrinthe dans lequel peuvent se perdre les pensées des autres créatures. Toute créature tentant de lire les pensées d'un daëlkyr ou d'observer d'une manière ou d'une autre son esprit doit réussir un jet de Volonté (DD 29) ou subir les effets d'un sort d'*aliénation mentale*. Le DD est lié au Charisme.

DINOSAURE

Les dinosaures sont très répandus en Éberron, en particulier au Xen'drik, en Argonesse, au Q'barra et dans les plaines de Talante. Des spécimens herbivores et carnivores de grande taille migrent librement à travers le Xen'drik, alors que les dragons d'Argonesse ont exterminé quasiment toutes les espèces carnivores de leur royaume. Des dinosaures de taille plus réduite occupent le Q'barra et les plaines de Talante, y compris trois variétés fréquemment utilisées comme montures par les halfelins de Talante.

AILES-PLANANTES

Animal de taille G
Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 15 (–1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +2/+10
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+6)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegardes : Réf +5, Vig +6, Vol +3
Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 15, Cha 11
Compétences : Détection +6, Perception auditive +4
Dons : Attaque en vol, Vigilance
Environnement : collines chaudes
Organisation : solitaire, couple ou meute (3–12)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 6–10 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Ce grand reptile aux airs d'oiseau a un long bec garni de dents, une fine crête sur la tête, des serres acérées, et de petites griffes à la jointure de ses ailes semblables à du cuir. Ses yeux sont grands et jaunes, et sa peau écailleuse est ornée de petites touffes de plumes duveteuses.

Les ailes-planantes sont de grands ptérosauriens utilisés comme montures volantes par les halfelins des plaines de Talante.

Combat

Les ailes-planantes sont des pêcheurs, habitués à chasser leurs proies sur le vent. Ils rechignent généralement à plonger dans une mêlée au sol, mais sont nettement plus à l'aise dans un combat à base de piqués avec d'autres créatures ou montures volantes.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 150 kg, intermédiaire jusqu'à 300 kg et lourde jusqu'à 450 kg. Un ailes-planantes peut tirer jusqu'à 2 250 kg.

COURSEUR

Animal de taille M
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : morsure (–2 corps à corps, 1d3+1)
Attaque à outrance : morsure (–2 corps à corps, 1d3+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegardes : Réf +4, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 12, Int 2, Vol 11, Cha 4
Compétences : Détection +6, Perception auditive +6, Saut +11
Dons : Course
Environnement : plaines chaudes
Organisation : solitaire, couple ou meute (3–6)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 3–6 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Ce reptile bipède de taille humaine a de grands yeux, des écailles aux couleurs vives et chamarrées, et des pattes postérieures musclées.

Les courseurs sont les montures les plus courantes chez les halfelins des plaines de Talante, qui les choisissent et les élèvent pour la vitesse. Ils sont trop petits pour porter un humain, mais ils peuvent facilement porter un halfelin et un équipement léger tout en se déplaçant à grande vitesse.

Combat

Les courseurs ne sont pas dressés au combat et préfèrent généralement fuir plutôt que de se battre, mais ils peuvent mordre s'ils y sont forcés. Cette attaque de morsure est considérée comme une attaque secondaire (malus de –5 au jet d'attaque) et ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force aux dégâts.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 33 kg, intermédiaire jusqu'à 64 kg et lourde jusqu'à 100 kg. Un courseur peut tirer jusqu'à 562,5 kg.

LES NOMS DES DINOSAURES

Évidemment, les habitants d'Éberron ne désignent pas les dinosaures par les noms que les paléontologues leur ont donnés dans notre monde. La table suivante indique les noms utilisés en commun et en draconien pour les dinosaures du *Manuel des Monstres* (M), du *Manuel des Monstres II* (M2) et du *Manuel des Monstres III* (M3), ainsi que les noms scientifiques des dinosaures décrits ci-dessus (lorsqu'ils existent).

Nom scientifique	Nom en commun	Nom en draconien
Allosaurus M2	Titan à crocs-perçants	Vharag'eth
Ankylosaurus M2	Queue-de-marteau	Hurak'eth
—	Titan d'armes M3	Khomavharag'eth
—	Cracheur-de-sang M3	Mekikaran'eth
Cryptoclidus M2	Crocs-des-mers	Paharan'ost
Deinonychus M	Faucheur	Ka'rhavad'eth
Elasmosaurus M	Grand crocs-des-mers	Hapaharan'ost
—	Trancheur-de-chairs M3	Eshka'rhavad'eth
Laellynasaura	Courseur	Falas'eth
Megaraptor M	Grand faucheur	Haka'rhavad'eth
Quetzalcoatlus M2	Hautes-ailes	Shovath'ien
Seismosaurus M2	Pas-de-tonnerre	Khotasann'eth
Spinosaurus M2	Titan à crête-féroce	Shafanna'eth
—	Aigrefin-cracheur M3	Fashekan'eth
Triceratops M	Trois-cornes	Kotikaran'eth
Tyrannosaurus M	Titan à crocs-tranchants	Havharag'eth
Pteranodon	Ailes-planantes	Abarr'ien
Velociraptor	Longues-griffes	Rhavad'eth

Longues-griffes

Animal de taille M
Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3)
Attaque à outrance : griffes postérieures (+4 corps à corps, 1d8+3) et 2 griffes antérieures (–1 corps à corps, 1d3+1) et morsure (–1 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegardes : Réf +6, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10
Compétences : Détection +10, Discrétion +12, Perception auditive +10, Saut +20, Survie +10
Dons : Course
Environnement : forêts chaudes
Organisation : solitaire, couple ou meute (3–6)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 3–6 DV (taille m)
Ajustement de niveau : —

Ce reptile bipède arbore des dents aiguisées et ses pattes postérieures portent une longue griffe ressemblant à une faucille. Il n'est guère plus grand qu'un humain, mais donne l'apparence de pouvoir s'en prendre à des proies bien plus grosses.

Utilisé comme monture de guerre par les halfelins des plaines de Talante, ce dinosaure carnivore est un cousin du faucheur (deinonychus) et du grand faucheur (mégaraptor).

Combat

Les longues-griffes sont souvent dressés pour la guerre, mais même sans cet entraînement ils savent se montrer redoutables au combat. Dans leur milieu naturel, ce sont de féroces chasseurs en meutes, et même la domestication ne parvient pas à leur ôter leurs instincts prédateurs.

Compétences. Les longues-griffes reçoivent un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive et Saut.

Poids portable. Pour le longues-griffes, une charge légère peut aller jusqu'à 43 kg, une charge intermédiaire jusqu'à 87 kg et une charge lourde jusqu'à 130 kg. Un longues-griffes peut tirer 650 kg.

Dolgonte

Cette silhouette décharnée ressemble à un hobgobelin blafard et émacié. Il se déplace avec grâce malgré ses orbites vides. Sa peau est recouverte d'une couche de barbillons se tordant en tous sens, et une crinière de tentacules entoure sa tête. Deux longs tentacules semblables à des fouets jaillissent de ses épaules.

Quand les daëlkyrs surgirent de Xoriat pour conquérir Éberron, ils capturèrent et métamorphosèrent de nombreuses créatures indigènes afin de monter une armée d'hideux guerriers. Créés à partir des hobgobelins, les dolgontes sont des tueurs aussi froids qu'efficaces, souvent placés à la tête de groupe d'étrangleurs, de dolgrimes et d'autres créatures. Les dolgontes sont aveugles, mais ils peuvent percevoir leur environnement grâce aux barbillons sensibles qui recouvrent leur peau. Ces barbillons leur permettent également d'ingérer les liquides, et ils s'en servent pour absorber les fluides vitaux des créatures qu'ils touchent. Un dolgonte mesure à peu près la même taille qu'un hobgobelin, mais il est bien plus mince et osseux.

Les dolgontes mènent une existence austère et ascétique qu'ils consacrent à l'entraînement au combat. Organisés en cellules monastiques dans les profondeurs de Khyber, ils lancent à l'occasion des raids en surface au nom de leurs sinistres maîtres, ou travaillent avec les sectes du Dragon Au-Dessous.

Les dolgontes parlent le commun et le commun des Profondeurs. Ils ont en outre développé un mode de communication reposant sur de subtils mouvements des barbillons qui couvrent leur épiderme ; ce langage particulier permet à un dolgonte de communiquer avec ses congénères dans un rayon de 9 mètres.

Combat

Gracieux et mortels, les dolgontes comptent sur l'allonge de leurs tentacules pour blesser ou neutraliser leurs ennemis. Les dolgontes ne parlent jamais pendant un combat, sauf pour donner des ordres à leurs subordonnés. Ils ont rarement recours à des armes ou des armures, mais ils n'hésitent pas à utiliser des ceintures, bracelets, bottes et capes magiques.

Absorption de vitalité (Ext). Si un dolgonte réussit à assurer une prise sur un adversaire, il peut infiltrer ses barbillons dans les chairs de sa victime et aspirer ses fluides vitaux. S'il réussit son test de lutte, le dolgonte inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution en plus des dégâts normaux. Un dolgonte blessé récupère 2 points de vie chaque fois qu'il réussit à utiliser ce pouvoir.

Vision aveugle (Ext). Un dolgonte voit à 108 mètres dans le noir, mais il ne peut rien discerner au-delà de cette distance. Étant aveugle, un dolgonte ne peut pas lire ou utiliser des parchemins, mais il est aussi immunisé contre les attaques de regard.

Compétences. *Un dolgonte reçoit un bonus racial de +4 à ses tests d'Équilibre et d'Escalade, car ses tentacules et barbillons lui permettent de s'accrocher à pratiquement toutes les surfaces.

Moine dolgonte

La plupart des dolgontes passent leurs journées à s'entraîner au sein de cellules monastiques souterraines. Les dolgontes que l'on rencontre à l'extérieur de leurs monastères sont le plus souvent des moines de niveau 4.

Combat

Le dolgonte moine de niveau 4 décrit ici se déplace plus vite qu'un dolgonte normal (vitesse de base de 12 mètres au lieu de 9 mètres) et peut attaquer à mains nues ou porter un déluge de coups (cf. page 44 du *Manuel des joueurs*). Il dispose également des aptitudes de moine suivantes.

Esquive totale (Ext). Si ce moine dolgonte réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Frappe *ki* (Sur). Ce moine dolgonte peut utiliser son *ki* lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues et de

	Dolgonte	Dolgonte, moine de niveau 4
	Aberration de taille M	Aberration de taille M
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	2d8+2 plus 4d8+4 (33 pv)
Initiative :	+3	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13	18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte :	+1/+3	+4/+6
Attaque :	tentacule (+3 corps à corps, 1d3+2)	tentacule (+6 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+6 corps à corps, 1d8+2)
Attaque à outrance :	2 tentacules (+3 corps à corps, 1d3+2)	2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+6 corps à corps, 1d8+2) ou déluge de coups (+4/+4 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m (3 m avec les tentacules)	1,50 m/1,50 m (3 m avec les tentacules)
Attaques spéciales :	absorption de vitalité	absorption de vitalité, frappe *ki* (magie)
Particularités :	réduction des dégâts (5/byeshk ou magie), vision aveugle (108 m)	chute ralentie (6 m), esquive totale, réduction des dégâts (5/byeshk ou magie), sérénité, vision aveugle (108 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +1, Vol +5	Réf +7, Vig +5, Vol +9
Caractéristiques :	For 14, Dex 16, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 11	For 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 11
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +5, Discrétion +6, Équilibre +7*, Escalade +6*, Perception auditive +5, Saut +5	Acrobaties +7, Déplacement silencieux +8, Détection +9, Discrétion +8, Équilibre +9*, Escalade +8*, Perception auditive +9, Saut +7
Dons :	Attaques réflexes, Science du croc-en-jambe [S]	Attaques réflexes, Interception de projectiles, Parade de projectiles [S], Science de l'attaque à mains nues [S], Science de la lutte [S], Science du croc-en-jambe [S], Vigilance
Environnement :	souterrain	souterrain
Organisation :	solitaire, cellule (2–12) ou compagnie (7–12 plus 2–5 moines dolgontes de niveau 4 et 20–50 dolgrimes)	solitaire, bande (2–5 plus 2–5 étrangleurs ou 3–12 dolgrimes) ou compagnie (2–5 plus 7–12 dolgontes et 20–50 dolgrimes)
Facteur de puissance :	2	6
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement loyal mauvais	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3



Un dolgonte

tentacules sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant ses tentacules, ce moine dolgonte peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres.

Sérénité (Ext). Ce moine dolgonte bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

PERSONNAGES DOLGONTES

La plupart des dolgontes suivent une carrière de moine, même si quelques-uns sont des prêtres dévoués aux sectes du Dragon Au-Dessous ou, dans de très rares cas, au Sinistre Sextumvirat. Le moine est la classe de prédilection des dolgontes.

DOLGRIME

Dolgrime, homme d'armes de niveau 1
Aberration de taille P
Dés de vie : 1d8+4 (8 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +2 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+3*
Attaque : morgenstern (+4 corps à corps, 1d6+2) ou arbalète légère (+3 à distance, 1d6/19–20)

Attaque à outrance : morgenstern (+4 corps à corps, 1d6+2) et arbalète légère (+3 à distance, 1d6/19–20) ; ou morgenstern (+4 corps à corps, 1d6+2) et lance (+4 corps à corps, 1d6+1/×3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : conscience double, réduction des dégâts (5/byeshk ou magie), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 12, Int 8, Sag 9, Cha 6
Compétences : Détection +1, Discrétion +4, Escalade +5*, Perception auditive +1
Dons : Robustesse
Environnement : souterrain
Organisation : solitaire, couple, bande (3–12 plus 2–5 moines dolgontes de niveau 4 ou 2–5 étrangleurs) ou compagnie (20–50 plus 7–12 dolgontes et 2–5 moines dolgontes de niveau 4)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +2



Un dolgrime

Cette chose trapue et bossue possède quatre bras chétifs mais n'a pas de tête. De son torse surgit un visage déformé doté de deux bouches glapissantes. Les bras de la créature brandissent une morgenstern, une lance, une arbalète et un bouclier.

Les dolgrimes forment une race guerrière inférieure créée par le daëlkyr pendant leur tentative d'invasion du Khorvaire. Un dolgrime est essentiellement le résultat de deux gobelins comprimés en une seule créature. Mesurant généralement 1 mètre et pesant environs 40 kg, les dolgrimes sont plus massifs que les gobelins de taille comparable du fait de la musculature qui soutient leurs bras supérieurs. L'épiderme des dolgrimes est huileux et blanc, mais les guerriers couvrent souvent leur peau de tatouages aux couleurs criardes ou aux motifs perturbants. Un dolgrime tatoue souvent des visages supplémentaires sur son corps chaque fois qu'il tue un adversaire, pensant ainsi piéger l'âme et l'énergie de son ennemi. Les dolgrimes portent le plus souvent du cuir noir et des vêtements gris terne.

Un dolgrime possède deux cerveaux, fusionnés en une seule masse. Même s'il n'a qu'une seule personnalité (la personnalité du cerveau dominant prenant le contrôle du plus faible peu après la naissance de la créature), un dolgrime se parle souvent à lui-même comme s'il tenait une véritable conversation.

Les dolgrimes parlent le commun des Profondeurs. Ceux qui ont une intelligence de 12 ou plus parlent également le commun.

Les dolgrimes grandissent dans un environnement martial particulièrement brutal, et la plupart d'entre eux deviennent des hommes d'armes. Leur éducation repose sur la crainte et l'obéissance envers les daëlkyrs et les dolgontes, et on les envoie parfois en renfort des sectes du Dragon Au-Dessous. Certaines bandes de dolgrimes s'aventurent dans les régions civilisées, où elles s'en prennent aux voyageurs et aux fermiers.

COMBAT

Les dolgrimes sont élevés pour obéir aux ordres et ont rarement recours à des tactiques élaborées par eux-mêmes. Un dolgrime porte généralement un bouclier et une arme à une main sur ses bras inférieurs, ainsi qu'une arbalète légère et une arme de lancer sur ses bras supérieurs. Quelques dolgrimes portent une épée à deux mains (1d8/19–20) à la place de la lance ; une fois à proximité de l'ennemi, ils laissent tomber leur arbalète et utilisent leurs deux bras supérieurs pour manier l'arme à deux mains, ce qui leur permet d'infliger 1d8+3 points de dégâts à chaque attaque réussie.

Les archers dolgrimes porte une arbalète légère supplémentaire à la place de la lance ou de l'épée à deux mains ; un archer dolgrime reçoit le don Tir à bout portant à la place de Robustesse, et n'a donc que 5 points de vie.

Conscience double (Ext). Les deux cerveaux du dolgrime lui permettent de mieux coordonner ses attaques. Ce double cerveau lui confère un bonus de +2 aux jets de Volonté, mais il permet également au dolgrime de ne jamais subir de malus pour maniement d'une arme de la main non directrice.

Compétences. Les bras supplémentaires du dolgrime lui confèrent un bonus racial de +4 à ses tests d'Escalade et ses tests de lutte.

PERSONNAGES DOLGRIMES

Les dolgrimes développent rarement des compétences au-delà de celles d'un homme d'armes de niveau 1, mais certains spécimens d'exception peuvent devenir des adeptes, des guerriers ou des roublards. Les adeptes dolgrimes vénèrent le Dragon Au-Dessous et possèdent le domaine de la Folie ou du Dragon Au-Dessous (voir le Chapitre 5 pour plus d'informations sur ces domaines).

Le guerrier dolgrime présenté ici avait les valeurs de caractéristique suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8. Les dolgrimes plus faibles atteignent rarement jusqu'à l'âge adulte.

Étalon valénar

Animal de taille G
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)
Classe d'armure : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +2/+8
Attaque : sabot (–2 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance : 2 sabots (–2 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 14, Cha 10
Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut +24
Dons : Course, Endurance
Environnement : plaines chaudes
Organisation : domestiqué ou troupeau (6–30)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4–8 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Le port imposant et majestueux de ce cheval élancé dégage une juste fierté. Sa robe lustrée est blanche sur le ventre, brune sur le dos et marron sur les flancs, suggérant presque celle d'une antilope.

Élevés par les elfes du Valénar, les étalons valénars sont les chevaux les plus rapides de tout le Khorvaire.

Combat

À moins d'être dressé pour la guerre, un étalon valénar n'utilise pas ses sabots pour attaquer. Son attaque de sabot est considérée comme une attaque secondaire (malus de –5 au jet d'attaque) et on n'applique que la moitié du bonus de Force de l'animal aux jets de dégâts.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 87 kg, intermédiaire jusqu'à 174 kg et lourde jusqu'à 262,5 kg. Le poney peut tirer jusqu'à 562,5 kg.

Guenaude visionnaire

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 21 (+1 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d4+3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : contact cauchemardesque, pouvoirs magiques
Particularités : immunités, réduction des dégâts (5/fer froid et magie), résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), visions
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +10
Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 13
Compétences : Concentration +7, Connaissances (au choix) +7, Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +5, Perception auditive +6, Psychologie +15
Dons : Attaque spéciale renforcée (contact cauchemardesque), Vigilance, Volonté de fer
Environnement : marécages tempérés
Organisation : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–6 harpies)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Ajustement de niveau : —

Cette vieille femme chenue à la peau fripée et aux épais cheveux gris emmêlés se déplace avec une puissance et une rapidité surnaturelles. Ses yeux brûlent comme des charbons ardents.

Pour une raison inconnue, certaines tormantes donnent naissances à des rejetons maudits appelés guenaudes visionnaires. Une guenaude visionnaire est physiquement plus faible qu'une tormante mais possède la faculté de voir l'avenir à travers ses rêves. À l'instar des tormantes, les guenaudes visionnaires possèdent un lien particulier avec le monde des rêves. Les guenaudes visionnaires peuvent influencer les rêves d'autrui et envoyer des messages ou provoquer des cauchemars par simple contact.

De nombreuses légendes parlent de valeureux chevaliers et de princes héroïques partant en quête au nom d'une guenaude visionnaire en échange de quelque savoir interdit, et les guenaudes visionnaires honorent le plus souvent ces pactes. Toutefois, les renseignements obtenus d'une guenaude visionnaire finissent toujours par causer plus de peine que de joie, car il est facile de mal interpréter leurs visions.

Une guenaude visionnaire a à peu près la même taille et le même poids qu'une humaine âgée, mais sa peau est orange et grise et a la texture du vieux parchemin. Les guenaudes visionnaires parlent le commun, le géant et l'infernal.

Combat

Les guenaudes visionnaires évitent les combats. Lorsqu'elles sont forcées de se battre, elles cherchent le plus souvent à utiliser leur contact cauchemardesque sur les jeteurs de sorts adverses avant de disparaître dans une *nappe de brouillard*, laissant le soin à leurs serviteurs ou leurs sœurs de cercle de terminer le combat.

Contact cauchemardesque (Sur). Lorsqu'elle réussit une attaque de contact, la guenaude visionnaire peut imposer une nuit entière de sommeil troublé. À moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté (DD 16), l'adversaire touché subit les effets d'un sort de *cauchemar* dès qu'il tente de s'endormir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et comprend un modificateur de +2 dû au don Attaque spéciale renforcée.

Pouvoir magique. *Détection de la magie* à volonté ; *augure*, *déguisement*, *don des langues*, *nappe de brouillard*, *songe* et *zone de vérité* (DD 13) 3 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Immunités. Les guenaudes visionnaires sont immunisées contre les effets de charme, de sommeil et de terreur.

Visions (Sur). Quand elle rêve, une guenaude visionnaire reçoit à l'occasion et de façon inexplicable des visions fugitives d'événements du passé, du présent ou de l'avenir. La guenaude ne contrôle pas ce pouvoir et ne peut pas s'en servir sciemment.


Une guenaude visionnaire

Compétences. Les guenaudes visionnaires possèdent des sens particulièrement affûtés et bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs tests de Psychologie.

Homoncule

Un homoncule est un serviteur artificiel créé par un magicien ou un façonneur. Comme l'homoncule décrit dans le *Manuel des Monstres*, les créatures présentées ici sont des outils destinés à remplir une fonction particulière. Chacune est spécialisée dans une tâche précise, que ce soit le combat au corps à corps (pour le protecteur de fer) ou les communications (pour le messager expéditif). Tous les homoncules sont fondamentalement des extensions de leur créateur, dont ils partagent l'alignement et la nature de base. Ils sont liés par télépathie à leur créateur. Un homoncule sait tout ce que sait son créateur, et il peut communiquer à ce dernier tout ce qu'il voit et entend, jusqu'à une distance de 450 mètres. Un homoncule ne franchit jamais volontairement cette limite, mais on peut l'y obliger.

Combat

Toute attaque détruisant un homoncule inflige 2d6 points de dégâts à son maître. Si ce dernier est tué, l'homoncule meurt lui aussi, et son corps se désintègre.

Créature artificielle. Un homoncule est immunisé contre les poisons, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, les sorts et effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral) et contre tous les effets autorisant un jet de Vigueur (à moins qu'il ne touche également les objets ou soit inoffensif). Il ignore les dégâts supplémentaires des coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements et diminutions de caractéristiques, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Il ne guérit pas naturellement, mais on peut le réparer. Un homoncule possède la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne.

Fabrication

Chaque type d'homoncule possède un corps composé de différentes sortes de matériaux. La description des différents homoncules indique les matériaux nécessaires à leur construction, leur coût, le type de compétence d'Artisanat utilisé et le DD du test nécessaire pour fabriquer le corps. Le maître de la créature peut assembler le corps lui-même ou demander à quelqu'un d'autre de le faire pour lui.

Une fois le corps fabriqué, son animation requiert un long rituel magique exigeant un laboratoire ou un atelier préparé spécialement dans ce but, semblable à un laboratoire d'alchimiste et dont l'installation coûte 500 po. Si le créateur procède lui-même à la création du corps de l'homoncule, il peut le faire en même temps que le rituel.

Chapardeur subreptice

Créature artificielle de taille TP
Dés de vie : 1d10 (5 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +0/–9
Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d4–1)
Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d4–1)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 8, Dex 19, Con —, Int 12, Sag 10, Cha 7
Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Escamotage +8
Don : Discret
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : aucun
Alignement : quelconque (identique à celui du maître)
Évolution possible : 2–3 DV (taille TP)
Ajustement de niveau : —

Cette minuscule créature ne ressemble à rien d'autre qu'une ombre furtive de forme vaguement humanoïde mesurant 20 centimètres de haut. Elle se déplace à une vitesse incroyable.

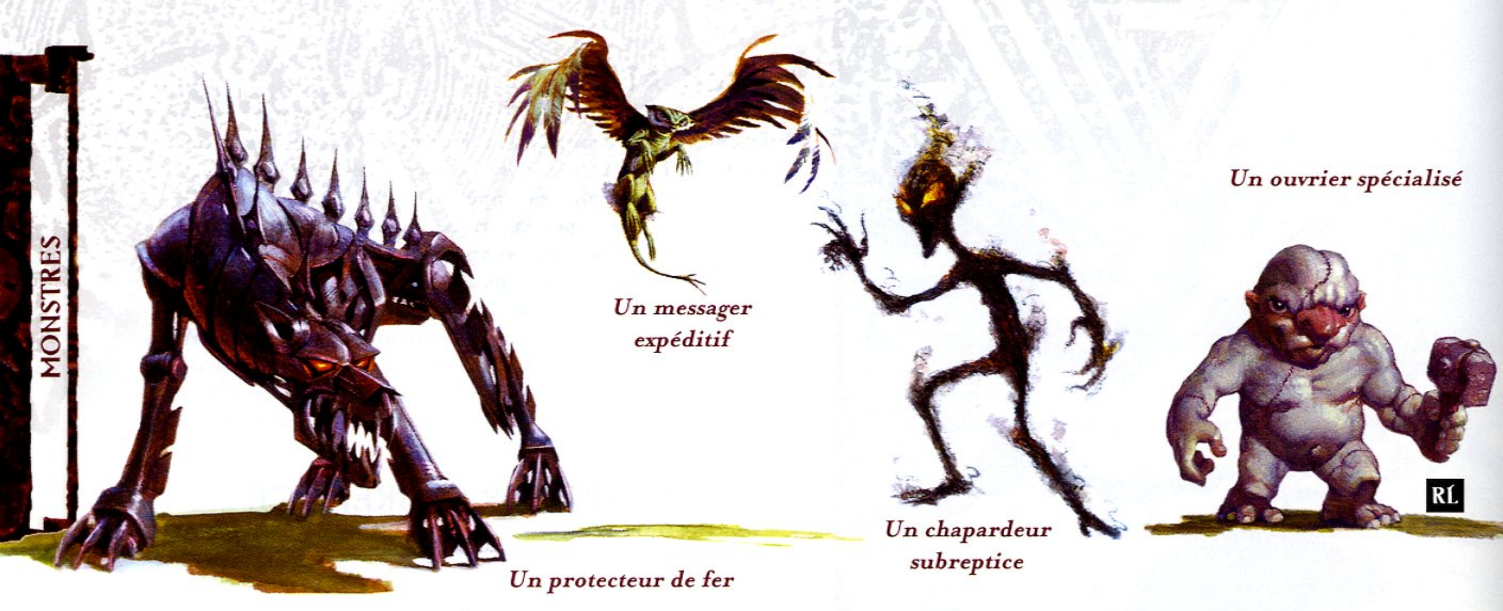
Comme son nom le suggère, le chapardeur subreptice a pour mission de dérober de petits objets. Sa taille et sa discrétion naturelle le rendent particulièrement doué dans ce domaine, lui permettant même d'escalader les jambes d'un adversaire pour chiper une baguette dans sa ceinture, par exemple.

Fabrication

Un chapardeur subreptice est composé de glaise, de cendres, d'un demi-litre de sang du créateur et d'ombre brute venue du plan de l'Ombre. Ces matériaux coûtent 50 po. La création du corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) de DD 12 ou un test d'Artisanat (poterie) de DD 12.

Il est possible de créer un chapardeur subreptice ayant plusieurs dés de vie, mais chaque DV supplémentaire augmente de 2 000 po le coût de sa création.

Création de créature artificielle, *convocation d'ombres*, *œil du mage* ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 550 po + 118 PX.



Un messager expéditif

Un ouvrier spécialisé

Un chapardeur subreptice

Un protecteur de fer

MESSAGER EXPÉDITIF

Créature artificielle de taille Min
Dés de vie : 1/2d10 (2 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 30 m (parfaite)
Classe d'armure : 17 (+4 taille, +3 Dex), contact 17, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +0/–17
Attaque : dard (+7 corps à corps, 1d2)
Attaque à outrance : dard (+7 corps à corps, 1d2)
Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : créature artificielle, message, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 1, Dex 17, Con —, Int 8, Sag 12, Cha 7
Compétence : Évasion +7
Dons : Réflexes surhumains
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1/3
Trésor : aucun
Alignement : quelconque (identique à celui du maître)
Évolution possible : 2–3 DV (taille TP)
Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble au croisement entre un minuscule dragon et un lémure ailé. Elle mesure à peine 25 centimètres de sa truffe noire jusqu'au bout barbelé de sa queue. Son cou est court et supporte une tête ronde, alors que son corps et sa queue sont minces et sinueux. Son corps est couvert d'une fourrure duveteuse et ses ailes de plumes.

Comme son nom l'implique, un messager expéditif est conçu pour transmettre avec diligence les messages de son créateur. Il vole très vite, et contrairement aux autres homoncules, il est capable de parler. Le messager expéditif comprend et sait parler les mêmes langues que son créateur.

Combat

Un messager expéditif fait tout son possible pour éviter les obstacles afin de délivrer son message.

Message (Sur). Le maître d'un messager expéditif peut converser avec une créature par le biais de l'homoncule jusqu'à 1,5 km de distance. Cet homoncule est prêt à s'éloigner de son maître bien plus que les autres créatures de ce type, et le lien télépathique qui l'unit à son maître permet une conversation à double sens sans limitation de durée.

Fabrication

Un messager expéditif est composé de glaise, de petits bouts de poils, d'écailles et de plumes, et d'un demi-litre de sang de son créateur. Ces matériaux coûtent 50 po. La création du corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) de DD 16.

Il est possible de créer un messager expéditif ayant plusieurs dés de vie, mais chaque DV supplémentaire augmente de 2 000 po le coût de sa création.

Création de créature artificielle, *communication à distance*, *œil du mage* ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 650 po + 126 PX.

OUVRIER SPÉCIALISÉ

Créature artificielle de taille TP
Dés de vie : 1d10 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)
Classe d'armure : 12 (+2 taille), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +0/–7
Attaque : marteau (+3 corps à corps, 1d3+1)
Attaque à outrance : marteau (+3 corps à corps, 1d3+1)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : création d'objets magiques, créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 12, Dex 11, Con —, Int 10, Sag 11, Cha 7
Compétences : Artisanat (au choix) +7, Artisanat (au choix) +4
Dons : Talent (Artisanat)
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : aucun
Alignement : quelconque (identique à celui du créateur)
Évolution possible : 2–3 DV (taille P)
Ajustement de niveau : —

Ressemblant vaguement à un nain rabougri et déformé d'à peine 30 centimètres de haut, cette créature s'éloigne en clopinant de l'objet sur lequel elle travaillait.

Un ouvrier spécialisé est un homoncule créé dans le but de procéder à la fabrication d'objets magiques à la place de son maître. Contrairement à la plupart des homoncules, un ouvrier spécialisé ne part pas en mission et n'accompagne pas son maître lorsque ce dernier part à l'aventure. Il reste à la maison à travailler pendant que son maître est absent.

Combat

Un ouvrier spécialisé se tient à l'écart des combats. Si on le menace, il tente de se cacher dans un endroit trop exigu pour que ses assaillants puissent l'y suivre.

Création d'objets magiques (Sur). Un ouvrier spécialiser peut accomplir toutes les tâches de base associées à la création d'objets magique à la place de son maître. Ce dernier doit remplir (ou imiter) toutes les conditions nécessaires à la création de l'objet désiré, et payer lui-même le coût en or et en expérience. Le seul prix qu'un ouvrier spécialisé peut aider à payer est le temps. Le maître doit passer 1 heure à lancer le processus de création en transmettant les conditions à son homoncule, puis il paye l'expérience nécessaire à la fabrication de l'objet. Il peut dès lors s'en aller et laisser l'ouvrier spécialisé se charger de terminer la fabrication de l'objet.

Fabrication

Un ouvrier spécialisé est modelé dans la glaise et recouvert d'un mélange d'onguents magiques et du sang du créateur avant d'être cuit dans un four. Les différents matériaux coûtent 100 po. La création du corps nécessite un test d'Artisanat (poterie) de DD 14.

Il est possible de créer un ouvrier spécialisé ayant plusieurs dés de vie, mais chaque DV supplémentaire augmente de 2 000 po le coût de sa création.

Création de créature artificielle, *fabrication, œil du mage* ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 2 100 po + 160 PX.

PROTECTEUR DE FER

Créature artificielle de taille P
Dés de vie : 2d10+10 (21 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/–1
Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jet de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +0
Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con —, Int 8, Sag 11, Cha 7
Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (morsure)
Environnement : quelconque
Organisation : Solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : quelconque (identique à celui du maître)
Évolution possible : 3–6 DV (taille P)
Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à un chien, mais son corps se compose de plaques et de barres de fer. Il mesure environ 60 cm au garrot, et sa gueule est remplie de lames d'acier acérées.

Un protecteur de fer est un homoncule dont la fonction est de se battre pour son maître. Il n'a aucune faculté particulière au-delà de ses aptitudes de combat.

Fabrication

Un protecteur de fer est forgé dans du métal et prend vie grâce à un demi-litre de sang de son créateur. Les matériaux coûtent 75 po. La création du corps requiert un test d'Artisanat (ferronnerie) de DD 14.

Il est possible de créer un protecteur de fer ayant plus de 2 dés de vie, mais chaque DV supplémentaire augmente de 2 000 po le coût de sa création.

Création de créature artificielle, *affûtage, image miroir, œil du mage, réparation*, niveau 4 de lanceur de sorts ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 250 po + 93 PX.

INSPIRÉ

Esprit quorien tsucora/réceptacle Inspiré psion (télépathe) de niveau 4
Humanoïde (humain, psionique) de taille M
Dés de vie : 4d4+8 (19 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 11 (+1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +2/+1
Attaque : dague de maître en cristacier riédrain (+2 corps à corps, 1d4–1 ou 1d4*/19–20) ou arbalète légère (+3 à distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance : dague de maître en cristacier riédrain (+2 corps à corps, 1d4–1 ou 1d4*/19–20) ou arbalète légère (+3 à distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : facultés psioniques, pouvoirs psioniques
Particularités : dualité spirituelle, psionique de naissance
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +8
Caractéristiques : For 8, Dex 12, Con 10, Int 17, Sag 18, Cha 21
Compétences : Art psi +16, Autohypnose +13, Bluff +20, Concentration +16 (+20 pour établir sa focalisation psionique), Connaissances (facultés psioniques) +16, Connaissances (histoire) +7, Connaissances (noblesse et royauté) +7, Connaissances (plans) +16, Déguisement +5 (+7 pour se faire passer pour un humain), Déplacement silencieux +8, Détection +13, Diplomatie +20, Intimidation +16, Psychologie +17, Renseignements +8
Dons : Affermissement psionique, Corps psionique, Esprit aigu, Méditation psionique S
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : —

* Un Inspiré porte le plus souvent une dague de maître fabriquée en cristacier riédrain. Lorsqu'elle est maniée par un personnage ayant une réserve de points psi de 1 ou plus, une arme de cristacier bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets de dégâts.

Une grande et mince silhouette à la beauté et à la grâce surnaturelles se tient devant vous, ses yeux violets étincelant d'une farouche lumière intérieure. Elle paraît à la fois délicate et vindicative, son diadème retenant une véritable cascade de cheveux indigo et une robe recouverte de motifs complexes composés de lignes bleues et pourpres.

Les Inspirés sont des humains issus de croisements spécifiques ayant volontairement abandonné leur enveloppe charnelle aux créatures cauchemardesques appelés quoriens (décrits plus tôt dans ce chapitre). Lorsqu'un esprit quorien prend possession d'un réceptacle humain, il envahit son esprit et prend le contrôle complet de sa conscience. Lorsque le réceptacle humain meurt ou est détruit, l'esprit quorien n'est pas atteint et retourne sur Dal Quor, son plan d'origine, en attendant de pouvoir habiter un autre réceptacle.

À l'origine, les quoriens avaient du mal à projeter leur esprit sur le plan Matériel. Peu désireux de s'unir de façon permanente à un hôte humain comme le font les kalashtars, les quoriens cherchèrent un autre moyen. La solution qu'ils trouvèrent consistait à lancer un programme d'élevage et de manipulation psionique destiné à créer des humains riédrains possédant un peu de sang elfe et fiélon. Ces réceptacles parfaits sont dotés d'une beauté surnaturelle et d'un penchant certain pour la cruauté. Les hôtes non possédés (qu'on appelle réceptacles vides) s'entraînent avec acharnement en prévision du jour où ils recevront leurs esprits quoriens.



Une Inspirée

Le profil présenté ici est celui d'un Inspiré typique, un psion (télépathe) de niveau 4 habité par un esprit quorien tsucora, mais il existe d'autres réceptacles et d'autres types d'esprits quoriens. Même s'ils préfèrent occuper des réceptacles Inspirés et avaient à l'origine besoin de ces réceptacles pour se projeter sur Éberron, les quoriens ont développé la faculté de posséder n'importe quel humain consentant.

Un réceptacle Inspiré est plus grand et plus svelte que la moyenne humaine, avec de grands yeux en amande à la couleur variable. Les couleurs les plus courantes sont le noir, le vert ou le violet, quoique leurs yeux changent de couleur en fonction de leur humeur. Tous les Inspirés ont une peau pâle et des cheveux raides dont la couleur va du noir de jais au bleu ou vert profond. En comparaison des humains normaux, les Inspirés sont remarquablement beaux ; ils disposent d'un charme envoûtant et d'une aura de commandement qui leur permet d'influencer facilement les autres. La plupart portent leurs cheveux longs, et ils apprécient les vêtements et accessoires décorés.

Tous les Inspirés parlent le commun, le riédrain et le quorien.

Pour plus de renseignements sur les Inspirés, référez-vous à la description du Riédra (page 221) et du Rêve obscur (page 242).

COMBAT

Les Inspirés préfèrent laisser les autres se battre en leur nom. Tacticiens et comploteurs hors pair, ils utilisent leurs facultés psioniques pour manipuler les autres depuis les ombres plutôt que de s'aventurer sur le champ de bataille. Même les Inspirés entraînés au combat frappent avec rapidité et précision afin de ne laisser aucune chance à l'adversaire de reprendre le dessus.

Pouvoirs psioniques. Un Inspiré habité par un quorien tsucora peut utiliser les pouvoirs psioniques suivants : *armure inertielle*, *équilibre corporel*, *main lointaine* et *odorat psionique* 3 fois par jour ; *ajustement corporel*, *charme psionique* (DD 15), *invasion du subconscient* (DD 17), *lien spirituel* et *rappel d'agonie* (DD 17) 1 fois par jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Facultés psioniques. Un Inspiré psion (télépathe) de niveau 4 connaît neuf facultés psioniques des 1er et 2e niveaux. Les DD de sauvegarde des facultés psioniques du télépathe sont liés à son Intelligence.

Exemples de facultés psioniques connues (27 points psi, DD de sauvegarde 13 + niveau de la faculté). 1er niveau : *assaut mental* A, *écran de force* A, *lien spirituel* A, *précognition défensive* A, *shrapnel de cristal* A ; 2e niveau : *lecture des pensées*, *membrane de dissimulation*, *nuée cristalline* A, *verrou cérébral* A.

A : cette faculté peut être améliorée.

Dualité spirituelle (Ext). L'esprit double d'un Inspiré lui confère les avantages suivants.

- Valeurs de caractéristiques. Un Inspiré acquiert les valeurs des caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme) de l'esprit quorien si elles sont supérieures à celles du réceptacle humain.
- Compétences combinées. Un Inspiré ajoute les degrés de maîtrise de son réceptacle humain à ceux du quorien qui le possède. Toutes les compétences du quoriens sont considérées par l'Inspiré comme des compétences de classe.

Privé de son esprit quorien, un réceptacle humain a les modificateurs de compétence suivants : Art psi +7, Bluff +11, Concentration +7, Connaissances (histoire) +7, Connaissances (noblesse et royauté) +7, Connaissances (plans) +7, Connaissances (psionique) +7, Déguisement +5 (+7 pour se faire passer pour un humain), Diplomatie +11, Intimidation +7, Psychologie +8, Renseignements +8.

- Dualité psychique. Un Inspiré peut rejouer toute sauvegarde ratée contre un sort ou effet mental. Si la deuxième sauvegarde est un nouvel échec, l'Inspiré est affecté normalement par le sort ou l'effet.
- Prime de malfaisance. Un Inspiré bénéficie d'un bonus de malfaisance de +4 au Charisme.
- Pouvoirs des quoriens. Un Inspiré peut utiliser tous les pouvoirs magiques et psioniques du quorien (mais pas ses pouvoirs extraordinaires ou surnaturels).
- Sommeil réduit. Un Inspiré n'a besoin que de 4 heures de sommeil par jour, pendant lesquelles l'esprit quorien regagne son corps sur Dal Quor.
- Résistance à l'exorcisme. L'esprit quorien habitant un Inspiré est sensible au sort *renvoi*, aux exorcismes et aux autres effets similaires. On utilise la somme du niveau global du réceptacle humain et des dés de vie du quorien lorsqu'il s'agit de déterminer la résistance de l'esprit quorien au renvoi ou à l'exorcisme. Si l'effet réussit, le quorien est temporairement repoussé vers Dal Quor. Cet effet dure pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts du personnage ayant lancé le sort ou effectué l'exorcisme, après quoi l'esprit quorien peut revenir et posséder de nouveau le réceptacle humain.

Lorsqu'un esprit quorien retourne sur Dal Quor pour une raison ou une autre (par exemple pour protéger son corps), son réceptacle humain perd tous les avantages de la dualité spirituelle ainsi que tous les pouvoirs magiques et psioniques de l'esprit quorien tant que ce dernier n'est pas revenu prendre possession de son corps.

Psionique de naissance (Ext). Un Inspiré gagne 1 point psi supplémentaire par niveau, qu'il progresse ou non dans une classe psionique.

Compétences. Un Inspiré bénéficie d'un bonus racial de +2 à ses tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux tests de Déguisement joués pour se faire passer pour humain.

PERSONNAGES RÉCEPTACLES VIDES

Les humains nés et élevés en Sarlonie pour devenir des Inspirés bénéficient d'un entraînement et d'un enseignement spéciaux, et ce sont des individus remarquables par eux-mêmes. En règle générale, les réceptacles vides ont les valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 8, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 15. Un réceptacle vide reçoit le maximum de points de vie au niveau 1.

Les réceptacles vides ont les traits raciaux suivants.

- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement au sol de base d'un réceptacle vide est de 9 mètres.
- *Psionique de naissance (Ext)*. Les réceptacles vides gagnent 1 point psi supplémentaire par niveau, qu'ils progressent ou non dans une classe psionique.
- *Compétences*. Un réceptacle vide reçoit 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite. Les 4 points de compétence sont ajoutés aux points normaux, ils ne sont pas multipliés. La compétence Connaissances (plans) est toujours une compétence de classe pour les réceptacles vides.
- Bonus racial de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation. Les réceptacles vides sont des experts des interactions sociales et savent influencer les autres par le biais de leur présence imposante et de leurs pouvoirs psioniques subtils.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déguisement joués pour se faire passer pour humain, du fait de leur importante ressemblance physique avec cette race.
- *Don supplémentaire*. Les réceptacles vides reçoivent 1 don supplémentaire au niveau 1.
- *Langues*. D'office : commun, quorien. Supplémentaires : draconien, riédrain.
- *Classe de prédilection*. Psion. La classe de psion d'un réceptacle vide multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau*. +1.

PERSONNAGES INSPIRÉS

Les Inspirés ne conviennent pas comme personnages joueurs. Les joueurs souhaitant incarner un personnage ayant des liens avec Dal Quor devraient jouer un kalashtars (une race différente née il y a huit cents ans de la fusion de quoriens et d'humains).

PATRICIEN ASCENDANT

Immortel de taille M
Dés de vie : 25d12+50 (248 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 36 (+3 Dex, +10 naturelle, +8 intuition, +5 parade), contact 26, pris au dépourvu 33
Attaque de base/lutte : +12/+23
Attaque : coup (+25 corps à corps, 2d6+18 et purification)
Attaque à outrance : coup (+25 corps à corps, 2d6+18 et purification)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, purification
Particularités : aura consacrée, immortel, immunités divines, réduction des dégâts (10/targath), résistance à la magie (32), résistance au feu (5), vision lucide
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +10, Vol +24
Caractéristiques : For 32, Dex 16, Con —, Int 23, Sag 27, Cha 21
Compétences : Art de la magie +36, Concentration +33, Connaissances (histoire) +34, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (nature) +34, Connaissances (noblesse et royauté) +34, Connaissances (religion) +34, Diplomatie +37, Perception auditive +36, Psychologie +36
Dons : Attaque spéciale renforcée (purification), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Expertise du combat, Extension de pouvoir magique (*guérison suprême*), Pouvoir magique rapide (*parole sacrée*), Science du croc-en-jambe
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 18
Trésor : normal (×3)
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : 26–50 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

On ne distingue pas grand-chose de cette créature — tout juste le cadavre d'un elfe si flétri et ridé qu'il semble ne pas avoir plus de substance que de la fumée. De la lumière émane de sa forme vaporeuse.

Les patriciens ascendants sont les plus sacrés, les plus puissants et les plus vénérés des morts d'Aërénal, et leur puissance confine au divin. Ils sont incroyablement anciens ; certains sont aussi vieux que la pratique de la nécromancie en Aërénal. Ils habitent

rarement leur forme physique, préférant explorer l'univers sous leur forme astrale et ne revenir dans leur corps que lorsqu'ils doivent parler avec les vivants ou défendre leur lieu de repos.

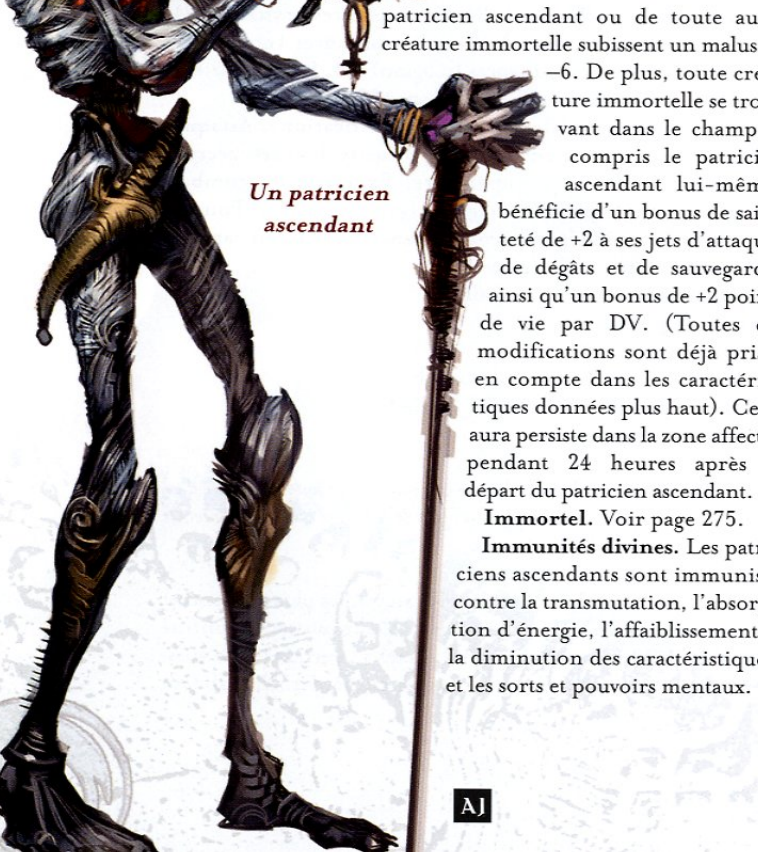
COMBAT

Même si le corps d'un patricien ascendant semble fragile et presque intangible, il est pourtant capable de porter des coups incroyablement puissants avec ses poings desséchés

Pouvoirs magiques. *Force du colosse*, *injonction suprême* (DD 23), *marque de la justice*, *projection astrale* (personnelle uniquement), *rejet du Mal* (DD 23) et *scrutation suprême* (DD 25) à volonté ; *aura sacrée* (DD 26), *dissipation suprême*, *guérison suprême* à effets étendus (DD 24) et *parole sacrée* à incantation rapide (DD 25) 3 fois par jour ; *tempête vengeresse* (DD 27) 1 fois par semaine. Niveau 20 de lanceur de sort. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Purification (Sur). Rien d'impur ne peut supporter le contact d'un patricien ascendant. Toute créature frappée une de ses attaques de coup subit un affaiblissement temporaire de Force et de Charisme dont le montant dépend de son alignement. Les créatures bonnes ne subissent aucun affaiblissement de caractéristique, les créatures neutres sans aura mauvaise subissent un affaiblissement de 1d4 points de Force et de Charisme, tandis que les créatures mauvaises subissent quant à elles un affaiblissement de 2d6 points de Force et de Charisme. Un jet de Volonté (DD 29) réussi permet d'ignorer l'affaiblissement de caractéristique infligé par une attaque de coup du patricien ascendant. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Aura consacrée (Sur). Un patricien ascendant projette en permanence un champ d'énergie positive dans une émanation de 15 mètres de rayon. La zone affectée par ce champ se trouve sous l'effet d'un sort de *consécration* à la puissance double (niveau 20 de lanceur de sorts), comme si le patricien ascendant lui-même était un objet permanent dédié à une divinité du Bien. Toute tentative pour renvoyer les morts-vivants à l'intérieur de l'aura bénéficie d'un bonus de sainteté de +6, alors que les tentatives de renvoi effectuées contre le patricien ascendant ou de toute autre créature immortelle subissent un malus de –6. De plus, toute créature immortelle se trouvant dans le champ (y compris le patricien ascendant lui-même) bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, ainsi qu'un bonus de +2 points de vie par DV. (Toutes ces modifications sont déjà prises en compte dans les caractéristiques données plus haut). Cette aura persiste dans la zone affectée pendant 24 heures après le départ du patricien ascendant.



Un patricien ascendant

Immortel. Voir page 275.

Immunités divines. Les patriciens ascendants sont immunisés contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement et la diminution des caractéristiques, et les sorts et pouvoirs mentaux.

Vision lucide (Sur). Un patricien ascendant voit les choses telles qu'elles sont réellement, comme s'il était en permanence sous l'effet du sort de *vision lucide*.

PATRICIEN OUTRE-MORT

Immortel de taille M
Dés de vie : 12d12 (96 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 (6 cases)
Classe d'armure : 26 (+1 Dex, +10 naturelle, +5 intuition), contact 16, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +6/+14
Attaque : coup (+14 corps à corps, 1d8+12 et assainissement)
Attaque à outrance : coup (+14 corps à corps, 1d8+12 et assainissement)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : assainissement, pouvoirs magiques
Particularités : immortel, réduction des dégâts (10/targath), résistance à la magie (21)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +13
Caractéristiques : For 26, Dex 12, Con —, Int 19, Sag 21, Cha 17
Compétences : Art de la magie +21, Concentration +18, Connaissances (histoire) +19, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (noblesse et royauté) +19, Détection +20, Fouille +19, Perception auditive +20, Survie +5 (+7 pour suivre des traces)
Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Expertise du combat, Magie de guerre, Science du désarmement
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire, paire ou cour (3–12)
Facteur de puissance : 9
Trésor : normal (×2)
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : 13–24 DV (taille M)
Ajustement de niveau : —

Vêtu de soies raffinées et de joyaux, cet elfe arbore une coiffe ornée d'un motif en forme de crâne. Sa peau aux allures de cuir est tendue sur son visage, et ses yeux sont presque incolores.

Les patriciens outre-morts composent la majeure partie de la Cour d'Outre-Mort, sorte de conseil des anciens qui offre conseils et assistante à la nation elfe d'Aërénal, et dont tous les membres sont morts depuis fort longtemps.

Partageant certaines similitudes avec les momies mortes-vivantes, les patriciens outre-morts sont les corps préservés d'elfes des temps anciens encore animés par leurs esprits bienveillants. Ils passent la majeure partie de leur temps dans un état proche du sommeil durant lequel leur esprit vagabonde à travers les plans (par le biais de la *projection astrale*) mais reprennent pleinement conscience lorsque leur aide est requise ou qu'ils sont en danger.

COMBAT

Les patriciens outre-morts possèdent une force surnaturelle et des pouvoirs magiques qui leur permettent de protéger leur lieu de repos des intrus. Ils préfèrent parlementer plutôt que de se battre, mais attaquent les éventuels pilleurs de tombes sans aucune pitié ou hésitation.

Assainissement (Sur). Toute créature d'alignement mauvais frappée par l'attaque de coup d'un patricien outre-mort doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou contracter une

affection appelée assainissement. Il s'agit d'une malédiction et non d'une véritable maladie, aussi affecte-t-elle les créatures normalement immunisées contre les maladies. En revanche, les créatures d'alignement autre que mauvais ne sont pas touchées. Autrement, cette affliction fonctionne de la même façon qu'une maladie classique : période d'incubation d'une minute, affaiblissement temporaire de 1d6 Dex et 1d6 Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

L'affaiblissement des caractéristiques se prolonge quotidiennement jusqu'à ce que la victime soit guérie. Pour neutraliser l'assainissement, il faut commencer par dissiper la malédiction en utilisant *annulation d'enchantement* ou *délivrance des malédictions* (test de niveau de lanceur de sorts de DD 20), après quoi *guérison des maladies* achève la guérison.

Pouvoirs magiques. *Force du colosse*, *injonction suprême* (DD 20), *marque de la justice*, *projection astrale* (personnel uniquement), *rejet du Mal* (DD 20) et *scrutation* (DD 20) à volonté ; *châtiment sacré* (DD 19), *dissipation de la magie* et *guérison suprême* (DD 21) 3 fois par jour ; *barrière de lames* (DD 21) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Immortel. Voir page 275.

Quorien

Le plan de Dal Quor est la demeure d'une horde de créatures appelées quoriens, véritables incarnations des rêves et des cauchemars. Les quoriens sont les maîtres du Rêve obscur et survivent sur le plan Matériel en prenant possession de réceptacles humains spécialement préparés, que l'on appelle des Inspirés. Les quoriens tsucoras (décrits plus loin) forment l'une des variétés les plus communes de quoriens. D'autres types de quoriens pourront apparaître dans de futurs produits ÉBERRON.

Sous-type quorien. Le sous-type « quorien » est associé au type Extérieur. Il désigne un habitant du plan de Dal Quor.

Traits. Les quoriens ont les traits suivants (sauf indication contraire dans leur profil).

- Immunités (Ext). Les quoriens sont immunisés contre les effets de terreur, de charme et de sommeil.
- Résistance aux énergies destructives (Ext). Un quorien bénéficie d'une résistance de 10 à l'acide, au feu et au froid.
- Résistance psionique (Ext). Un quorien bénéficie d'une résistance psionique de 11 + ses dés de vie.
- Télépathie (Sur). Un quorien peut communiquer mentalement avec toutes les créatures situées à 30 mètres ou moins qui disposent d'un langage.
- Téléportation suprême (Sur). Lorsqu'il se trouve sur le plan de Dal Quor, un quorien peut utiliser *téléportation suprême* à volonté. Ce pouvoir fonctionne comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts) si ce n'est que le quorien peut uniquement se transporter lui et 50 kg de matériel. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les autres plans.
- Vision dans les ténèbres (Sur). Les quoriens voient parfaitement dans les ténèbres quelles qu'elles soient, même celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.

Pouvoirs spéciaux des quoriens. Les quoriens remplissant certaines conditions possèdent les pouvoirs spéciaux supplémentaires suivantes.

- *Invasion des rêves (Sur).* Une fois par jour, un quorien ayant au moins 9 DV et résidant sur le plan de Dal Quor peut envoyer un *songe* ou un *cauchemar* (identiques aux sorts du même nom) à une créature spécifique se trouvant sur un autre plan. Lorsqu'il apparaît dans un *songe*, le quorien peut prendre une autre forme, comme s'il utilisait *modification d'apparence*. Le niveau de lanceur de ce pouvoir est égal aux dés de vie du quorien, et le DD de sauvegarde de la version *cauchemar* est lié au Charisme.
- *Possession (Sur).* Par le biais des rêves et des cauchemars, les quoriens ont préparé des hôtes spécialement formés pour leur servir de réceptacles sur le plan Matériel. Jusqu'à récemment, c'était le seul moyen dont disposaient les quoriens pour se manifester physiquement sur Éberron. Les grands monolithes érigés à travers le Riédra ont renforcé le lien avec Dal Quor, et les quoriens peuvent désormais posséder n'importe quel humain consentant.

Un quorien ayant au moins 4 DV et une valeur de Charisme de 13 peut quitter sa forme matérielle sur Dal Quor et prendre une forme spirituelle éthérée. Son esprit peut alors posséder un hôte humaine consentant et adapté (que l'on appelle réceptacle humain). Tant que la créature est sous forme éthérée, son enveloppe charnelle gît inconsciente sur Dal Quor dans un état d'animation suspendue. Le corps n'a pas besoin d'air ou de nourriture, mais des dégâts directs ou une exposition à un environnement agressif le blessent normalement. Les quoriens peuvent conserver leur forme éthérée aussi longtemps qu'ils le souhaitent, mais ils meurent si leur corps physique est détruit. Un quorien éthéré revient instantanément dans son corps si ce dernier est l'objet d'une *dissipation de la magie* réussie (ou tout autre effet similaire).

L'esprit d'un quorien peut tenter de posséder un réceptacle humain au prix d'une action simple. Tout d'abord, il doit être adjacent au réceptacle humain visé. Ensuite, le réceptacle doit avoir une valeur de Charisme égale ou supérieure à celle du quorien. Troisièmement, le réceptacle humain doit être du même alignement que le quorien. Enfin, le réceptacle humain doit accueillir l'esprit quorien de son plein gré et ne doit pas bénéficier d'un sort de *protection contre le Mal* ou d'un autre effet similaire.

Un esprit quorien possédant un réceptacle humain a immédiatement accès à tous les souvenirs et toutes les pensées de ce dernier, et il prend le contrôle total de son corps.

Les dégâts physiques subis par le réceptacle ne touchent pas l'esprit quorien. La mort du réceptacle force l'esprit à retourner sur le plan Éthéré, d'où il peut tenter une nouvelle possession. Même les créatures éthérées ne peuvent pas faire de mal à un quorien pendant une possession.



Un patricien outre-mort

Un esprit quorien possédant un réceptacle humain confère à ce dernier un bonus de malfaisance de +4 en Charisme. Le réceptacle humain perd ce bonus de malfaisance si l'esprit quorien est banni ou expulsé d'une manière ou d'une autre (par exemple par un sort de *renvoi*).

Si la valeur de Charisme du réceptacle vient à descendre en dessous de 13, l'esprit quorien qui

le possède n'est plus capable de l'habiter et se voit immédiatement expulsé vers une case adjacente.

Un esprit quorien conserve ses pouvoirs psioniques et magiques lorsqu'il qu'il possède un réceptacle humain. En revanche, il ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs extraordinaires et surnaturels. L'esprit quorien combine ses degrés de maîtrise à ceux du réceptacle dans leurs différentes compétences, et il peut conserver ses propres valeurs de caractéristiques mentales, soit adopter celles du réceptacle si elles sont supérieures.



Un quorien tsucora

QUORIEN TSUCORA

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, psionique, quorien) de taille M
Dés de vie : 6d8+24 (55 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +6/+9
Attaque : pince (+9 corps à corps, 1d8+3)
Attaque à outrances : 2 pinces (+9 corps à corps, 1d8+3) et 4 griffes (+7 corps à corps, 1d3+1) et dard (+7 contact au corps à corps, 1d4+1 et dard terrifiant)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : dard terrifiant, possession, pouvoirs psioniques
Particularités : Extérieur, immunités, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance psionique (17), télépathie, téléportation suprême, vision dans les ténèbres
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 18, Int 17, Sag 18, Cha 17
Compétences : Art psi +14, Autohypnose +15, Bluff +12, Concentration +13, Connaissances (plans) +12, Connaissances (psioniques) +14, Déplacement silencieux +11, Détection +17, Diplomatie +16, Fouille +8, Intimidation +14, Psychologie +13, Survie +4 (+6 sur les autres plans)
Dons : Attaque spéciale renforcée (dard terrifiant), Attaques multiples, Réflexes surhumains
Environnement : Dal Quor
Organisation : solitaire, couple ou équipe (3–5)
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Une créature cauchemardesque serpente dans votre direction. Son torse dénué de tête est recouvert d'yeux et de bras rachitiques qui s'agitent nerveusement. Deux bras imposants terminés par de puissantes pinces jaillissent de la partie supérieure du torse. La créature est recouverte de plaques de chitine noire, et sa queue ophidienne arbore un dard vicieux.

Les tsucoras sont parmi les plus faibles et les plus nombreux des quoriens de Dal Quor. Lorsqu'ils n'occupent pas certaines fonctions dans les grandes cités de leur royaume de cauchemar, ils traquent les esprits rêveurs des mortels. La plupart des tsucoras se montrent cruels et calculateurs. Ils aiment disposer d'un pouvoir sur autrui et concoctent des plans sophistiqués pour améliorer leur position et discréditer leurs rivaux.

Un tsucora mesure environ 1,50 mètre de haut, mais son long corps serpentin le fait paraître bien plus grand.

Les tsucoras parlent le commun, le riédrain et le quorien.

Combat

Les tsucoras préfèrent combattre depuis une position avantageuse. Un tsucora pris par surprise peut tout à fait fuir une bataille qu'il aurait pu facilement gagner, ne revenant qu'après avoir analysé la situation et conçu un plan d'attaquer. Les tsucoras utilisent leurs pouvoirs mentaux pour semer le chaos et la confusion, mais leur objectif est toujours de s'approcher suffisamment pour pouvoir utiliser leur dard mortel et tirer parti des peurs les plus profondes de leurs victimes.

Les armes naturelles des tsucoras sont considérées comme d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est de la réduction des dégâts.

Pouvoirs psioniques. *Armure inertielle*, *équilibre corporel*, *main lointaine* et *odorat psionique* 3 fois par jour ; *ajustement corporel*, *charme psionique* (DD 14), *invasion du subconscient* (DD 15), *lien spirituel* et *rappel d'agonie* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de manifestation. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Dard terrifiant (Sur). Une créature frappée par le dard d'un quorien tsucora est submergée par ses pires terreurs. Les effets de ce dard sont identiques à un sort d'*assassin imaginaire*. Lorsque le tsucora réussit une attaque de dard, sa victime doit jouer un jet de Volonté (DD 18). En cas de réussite, la victime surmonte sa terreur et ne souffre pas d'effets supplémentaires. Dans le cas contraire, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou mourir d'épouvante. Même en cas de sauvegarde réussie, la victime subit 3d6 points de dégâts. Il s'agit d'un effet mental et de terreur. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme et comprennent le bonus de +2 du don Attaque spéciale renforcée.

Lorsqu'il tue une victime par le biais de cette attaque, le tsucora regagne immédiatement 3d6 points de vie en puisant son énergie dans la terreur de l'adversaire qu'il tue.

Extérieur. Les tsucoras ignorent les effets des sorts ou pouvoirs de *rappel à la vie*, *réincarnation* ou *résurrection* (en revanche, un *souhait*, un *souhait limité* ou une *résurrection suprême* peuvent leur rendre la vie).

Compétences. Les tsucoras ont des douzaines d'yeux disséminés sur tout leur corps et rien ou presque ne leur échappe. Ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille.

Quand un quorien tsucora prend possession d'un hôte humain, il combine ses degrés de maîtrise dans ses compétences à ceux de son hôte (voir Inspiré, page 289). Les quoriens tsucoras ont le plus souvent un degré de maîtrise de 9 dans chacune des compétences suivantes : Art psi, Autophypnose, Bluff, Concentration, Connaissances (plans), Connaissances (psioniques), Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Intimidation et Psychologie.

Rakshasa, zakya

Extérieur (natif) de taille M
Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases) en armure d'écailles ; vitesse de base 15 m
Classe d'armure : 27 (+2 Dex, +9 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu en acier), contact 12, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte : +7/+12
Attaque : *épée bâtarde +1* (+14 corps à corps, 1d10+8/19–20) ou griffes (+12 corps à corps, 1d4+5)
Attaque à outrance : *épée bâtarde +1* (+14/+9 corps à corps, 1d10+8/19–20) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+2) ; ou 2 griffes (+12 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : détection de pensées, pouvoirs magiques
Particularités : change-forme, Extérieur, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +6
Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 20, Int 13, Sag 13, Cha 11
Compétences : Bluff +14*, Concentration +15, Déguisement +14*, Détection +11, Diplomatie +4, Escalade +9, Intimidation +12, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +13
Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance [S], Attaques réflexes [S], Combat en aveugle, Enchaînement [S], Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde) [S]
Environnement : marécages chauds
Organisation : solitaire, bande (2–5 plus 1 rakshasa), compagnie (20–50 plus 2–8 rakshasas)
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +7

Cet être ressemble à un tigre humanoïde vêtu d'une armure d'écailles. Il porte une grande épée et un écu. Sa silhouette paraît humaine à l'exception de sa tête de tigre et de l'épaisse fourrure qui dépasse par touffes de son armure.

Les rakshasas décrits dans le *Manuel des Monstres* ne sont qu'une facette d'une race diabolique ayant dominé Éberron pendant des centaines de milliers d'années dans des temps reculés. Née du sang de Khyber, le Dragon Au-Dessous, la race des rakshasas comprend non seulement les sorciers du *Manuel des Monstres* et les rajas quasi divins emprisonnés par les couatls à la fin de l'Age des Démons, mais aussi une race de guerriers : les zakyas.

Un zakya peut tordre ses mains vers l'arrière, ce qui lui permet de manier des armes normalement. Comme les autres rakshasas, les zakyas mesurent à peu près la même taille que les humains.

Les zakyas parlent le commun, l'infernal et le commun des Profondeurs.

COMBAT

Contrairement aux autres rakshasas, les zakyas aiment le combat et se jettent avec délectation au cœur de la bataille. Ce sont des combattants accomplis qui maîtrisent leurs armes de prédilection. Ils complètent leurs aptitudes martiales par quelques pouvoirs magiques limités qu'ils utilisent pour affaiblir leurs ennemis.

Détection des pensées (Sur). Un zakya peut utiliser *détection de pensées* de façon continue, comme le sort du même nom (niveau 18 de lanceur de sorts, sauvegarde de DD 12). Il peut interrompre ou réactiver ce pouvoir au prix d'une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs Magiques. *Baiser du vampire* (DD 13), *contact glacial* (DD 11) et *coup au but* 3 fois par jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Change-forme (Sur). Un zakya peut prendre les traits de n'importe quelle créature humanoïde ou reprendre sa forme d'origine au prix d'une action simple. Lorsqu'il adopte une forme humanoïde, le zakya perd l'usage de ses attaques de griffes et de morsure. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le zakya reprend son aspect naturel après la mort. Un sort de *vision lucide* permet de révéler sa véritable nature.



Un rakshasa zakya

Extérieur (natif). Un zakya peut être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité.

Compétences. Les zakyas bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. *Lorsqu'il a recours à son pouvoir de change-forme, un zakya reçoit un bonus de circonstances supplémentaire de +10 à ses tests de Déguisement. S'il lit les pensées d'un adversaire, le bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

Dons. Les zakyas reçoivent des dons supplémentaires comme un guerrier de niveau 7, et ont accès aux même dons.

Soldat outre-mort

Immortel de taille M
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) en cuirasse ; vitesse de base de 9 m
Classe d'armure : 17 (+5 cuirasse de maître, +2 écu en acier de maître), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +2/+4
Attaque : épieu de maître (+5 corps à corps ou, 1d6+2)
Attaque à outrance : épieu de maître (+5 corps à corps ou +3 à distance, 1d6+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : châtiment du Mal
Particularités : immortel, réduction des dégâts (5/targath)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +5
Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 13
Compétences : Détection +8, Escalade +5, Perception auditive +8, Saut –1
Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle S, Enchaînement
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire, escouade (2–12) ou régiment (15–150)
Facteur de puissance : 2
Trésor : matériel porté uniquement
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : 5–15 DV (taille M)

Un elfe mort-vivant équipé pour la guerre se dresse devant vous. Il porte une cuirasse et un casque sophistiqués et brandit un épieu et un écu. Il doit s'agir d'autre chose qu'un zombi, car une indéniable étincelle d'intelligence anime son regard.

Les soldats outre-morts forment l'armée de la cité des morts d'Aërénal. Ils ressemblent plus ou moins aux zombis, mais leur corps est assez bien préservé et ils se déplacent à une vitesse normale. Le respect des elfes pour leurs morts transparaît dans la qualité des armes et des armures que portent les soldats outre-morts. Des combattants vivants pourraient porter une armure de cuir normal, mais les soldats outre-morts portent toujours une armure intermédiaire ou lourde de maître, et ils manient également des armes de maître.

Un soldat outre-mort

Combat

Les soldats outre-morts sont des guerriers compétents et rusés, qui peuvent réserver bien des surprises aux adversaires s'attendant à affronter des zombis maladroits et dénués d'intelligence. Ils savent aussi bien se battre en formation serrée qu'appliquer des techniques d'escarmouche en bandes désorganisées, mais ils coordonnent toujours leurs attaques et font bon usage de leur position sur le champ de bataille.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un soldat outre-mort peut utiliser une attaque de corps à corps normale pour châtier le Mal. Il reçoit un bonus de +1 à son jet d'attaque et inflige 4 points de dégâts supplémentaires si son adversaire est d'alignement mauvais. Si le soldat châtie accidentellement une créature d'un autre alignement, ce pouvoir n'a aucun effet mais il est tout de même considéré comme utilisé pour la journée.

Immortel. Voir page 275.

Sort-vivant

L'une des catastrophes les plus dévastatrices qu'on attribue à la destruction du Cyre est l'apparition des sorts-vivants. Pour des raisons inconnues, dans le chaos magique de la guerre, certains effets magiques acquirent une conscience et refusèrent de se dissiper. Ces sorts-vivants hantent encore les terres du Deuil et certaines autres petites régions dévastées par la Dernière Guerre, survivant apparemment grâce à l'énergie magique ambiante. Ils semblent tuer pour le seul plaisir, sans besoin particulier de se nourrir.

Un sort-vivant ressemble beaucoup aux effets normaux d'un sort, si ce n'est que — même dans le cas d'un sort instantané tel que *boule de feu* — l'énergie magique perdure, bouillonnant et se déplaçant avec détermination.

Exemples de sorts-vivants

Le premier exemple utilise comme le sort *mains brûlantes* lancé par un ensorceleur de niveau 1 comme sort de base, alors que le second utilise le sort *brume mortelle* lancé par un ensorceleur de niveau 10.

Mains brûlantes-vivante

Vase de taille M
Dés de vie : 1d10 (5 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 10 (–1 Dex, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +0/+0
Attaque : coup (+0 corps à corps, 1d4 et *mains brûlantes*)
Attaque à outrance : coup (+0 corps à corps, 1d4 et *mains brûlantes*)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : enveloppement, mains brûlantes
Particularités : réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (11), vase
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +1, Vol +0
Caractéristiques : For 11, Dex 8, Con 11, Int —, Sag 8, Cha 11
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G), 13–20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Une masse de feu liquide s'avance vers vous, laissant derrière elle une traînée d'herbe carbonisée.

Combat

La *mains brûlantes*-vivante est une créature dénuée d'intelligence qui attaque de façon simple et directe.

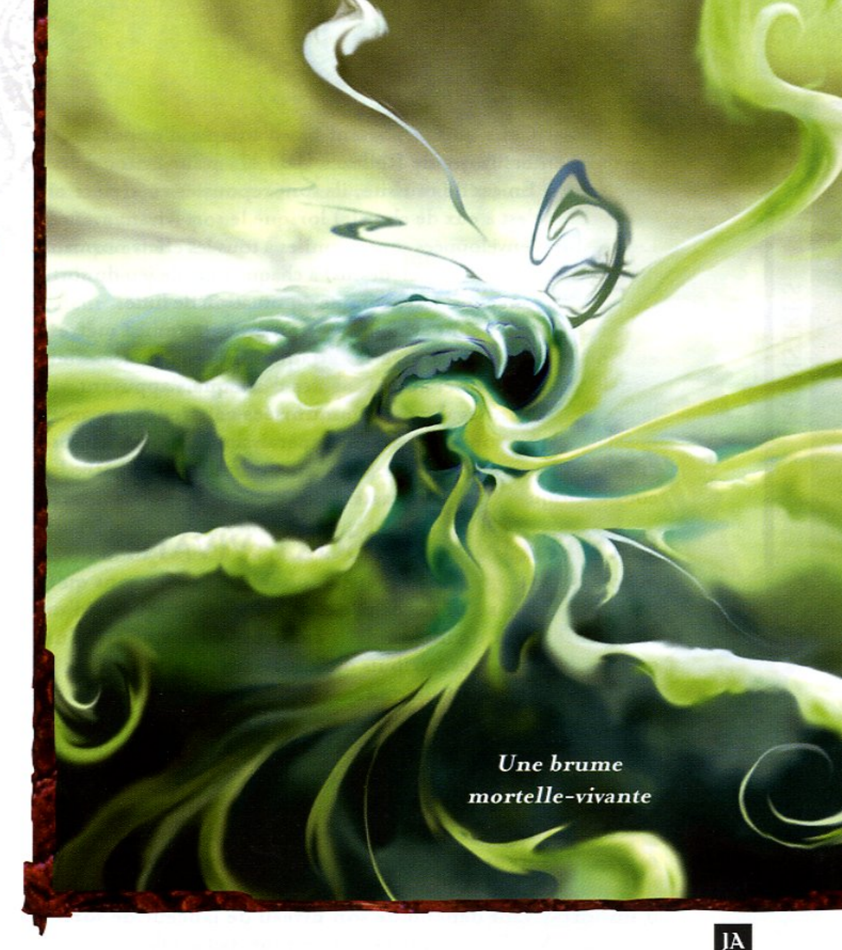
Enveloppement (Ext). Une *mains brûlantes*-vivante peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille M ou plus petit au prix d'une action simple, ce qui l'empêche de porter une attaque de coup pendant le même round. Le sort-vivant n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre le sort-vivant, mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) lorsque le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux du sort *mains brûlantes* (voir ci-dessous) à chaque tour de jeu du sort-vivant, et ils sont considérés comme en situation de lutte.

Mains brûlantes (Sur). Les attaques de la *mains brûlantes*-vivante infligent 1d4 points de dégâts de feu (jet de Réflexes (DD 11) pour demi-dégâts). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe. La cible subit ces dégâts lorsqu'elle est touchée par une attaque de coup de la créature, et chaque round durant lequel elle demeure enveloppée par la *mains brûlantes*-vivante.

Vase. Les vases sont aveugles (vision aveugle sur 18 mètres) et sont immunisées contre les attaques de regard, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue. Elles sont également immunisées contre les sorts et pouvoirs mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement. Enfin, elles sont immunisées contre les coups critiques et la prise en tenaille.

Brume mortelle-vivante

Vase de taille G
Dés de vie : 10d10+20 (75 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)
Classe d'armure : 15 (–1 taille, +1 Dex, +5 parade), contact 15, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +7/+13
Attaque : coup (+8 corps à corps, 1d6+3 et poison)
Attaque à outrance : coup (+8 corps à corps, 1d6+3 et poison)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : enveloppement, poison
Particularités : réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (20), vase
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +9
Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 15, Int —, Sag 12, Cha 15
Compétences : —
Dons : —
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 7



Une brume mortelle-vivante

JA

Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 11–12 DV (taille G), 13–20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

Une épaisse brume verdâtre flotte au-dessus du sol, semblant presque se tendre avec avidité vers vous.

Combat

Une *brume mortelle*-vivante enveloppe sa proie et entreprend de la frapper à mort.

Brume mortelle (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de coup d'une *brume mortelle*-vivante ou enveloppée par cette dernière subit un empoisonnement identique au sort *brume mortelle*. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution), tandis que les créatures ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution (jet de Vigueur DD 17 pour demi-effet). Ces dégâts s'appliquent chaque fois qu'une créature est touchée par un coup de la *brume mortelle*-vivante, ou à chaque tour jeu de jeu de cette dernière dans le cas des créatures enveloppées par le sort-vivant.

Enveloppement (Ext). Une *brume mortelle*-vivante peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille G ou plus petite au prix d'une action simple, ce qui l'empêche de porter un coup pendant le même round. Le sort-vivant n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre le sort-vivant, mais cela les oblige à renoncer à leur jet de



sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 17) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) lorsque le sort-vivant avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux du sort *brume mortelle* (voir ci-dessus) à chaque tour de jeu du sort-vivant, et ils sont considérés comme en situation de lutte.

Vase. Les vases sont aveugles (vision aveugle sur 18 mètres) et sont immunisées contre les attaques de regard, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue. Elles sont également immunisées contre les pouvoirs mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement. Enfin, elles sont immunisées contre les coups critiques et la prise en tenaille.

CRÉATION D'UN SORT-VIVANT

« Sort-vivant » est un archétype inhabituel, en ce sens qu'il ne s'applique pas à une créature mais aux effets magiques d'un sort profane ou divin (ou dans certains cas aux effets d'un groupe de sorts). Les attributs d'un sort-vivant découlent de la nature du ou des sorts, et notamment du niveau de lanceur de sorts. On peut appliquer cet archétype à n'importe quel sort à effet ou à zone d'effet (ce qui exclut les sorts à cibles), mais pas aux sorts dont l'effet est déjà une créature (comme par exemple le sort *convocation de monstres*).

Un sort-vivant composé de plusieurs sorts utilise le même niveau de lanceur de sorts pour tous ses effets magiques.

Type et taille. Les sorts-vivants sont de type vase. La taille d'un sort-vivant dépend de son niveau de lanceur de sorts : 1–6, taille M ; 7–12, taille G ; 13 ou plus, taille TG.

Dés de vie. Un sort-vivant a un nombre de dés de vie égal à son niveau de lanceur de sorts. Il s'agit de d10.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement d'un sort-vivant dépend de la portée du sort. Un sort ayant une portée courte a une vitesse de déplacement de 6 mètres. Un sort ayant une portée intermédiaire a une vitesse de déplacement de 12 mètres. Enfin, un sort ayant une portée longue a une vitesse de déplacement de 18 mètres.

Classe d'armure. Un sort-vivant possède un bonus de parade à la CA égal à son niveau de sort.

Attaque. Un sort-vivant dispose d'une attaque de coup qu'il peut utiliser une fois par round. Cette attaque inflige des dégâts en fonction de la taille de la créature : 1d4 pour un sort-vivant de taille M, 1d6 pour un sort-vivant de taille G, et 1d8 pour un sort-vivant de taille TG (plus 1,5 fois son bonus de Force dans tous les cas). Un adversaire frappé par une attaque de coup est également soumis aux effets du sort, les jets de sauvegarde normaux s'appliquant.

Attaques spéciales. Un sort-vivant possède deux attaques spéciales.

Effet magique (Sur). Une créature touchée par l'attaque de coup d'un sort-vivant subit les effets normaux du (ou des) sort composant la créature.

Enveloppement (Ext). Un sort-vivant peut se laisser couler autour d'adversaires de sa taille ou plus petits au prix d'une action simple, ce qui l'empêche de porter un coup pendant le même round. Il n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'il peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre le sort-vivant, mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter à une sauvegarde de Réflexes (DD 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du sort-vivant) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils sont repoussés en arrière ou sur le côté (c'est à eux de choisir) lorsque le sort avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux du (ou des) sort à chaque tour de jeu du sort-vivant, et elles sont considérées comme en situation de lutte et piégées à l'intérieur de son corps.

Particularités. Un sort-vivant a les traits communs aux vases, une réduction des dégâts de 10/magie, et une résistance à la magie égale à 10 + son niveau de lanceur de sorts.

Jets de sauvegarde. Un sort-vivant possède les sauvegardes normales d'une créature de type vase (aucune sauvegarde favorable). Il bénéficie d'un bonus de résistance à tous ses jets de sauvegarde égal au niveau du sort le plus puissant entrant dans sa composition.

Caractéristiques. Les valeurs de Force, Constitution et Charisme d'un sort-vivant sont égales à 10 + niveau du sort. Ses valeurs de Dextérité et de Sagesse sont de 7 + niveau du sort. Il est dénué d'intellect et n'a aucune valeur d'Intelligence.

Compétences et dons. Étant dénués d'intellect, les sorts-vivants n'ont ni compétences ni dons.

Environnement. Quelconque. Les sorts-vivants sont présents dans les terres du Deuil et d'autres régions dévastées par la magie.

Organisation. Solitaire.

Facteur de puissance. Le facteur de puissance d'un sort-vivant est égal au niveau du sort le plus puissant entrant dans sa composition, plus la moitié de son niveau de lanceur de sort (arrondir à l'entier inférieur). Le FP minimum est de 1. Si le sort-vivant est créé à partir de plusieurs sorts, on ajoute au FP de base la moitié du FP de chaque sort supplémentaire (augmentation minimale de +1 par sort supplémentaire).

Trésor. Aucun.

Alignement. Un sort-vivant conserve les registres d'alignement du sort de base (le cas échéant). Autrement, les sorts-vivants sont neutres. Par exemple, une *ténèbres maudites*-vivante serait d'alignement neutre mauvais, puisque le sort *ténèbres maudites* appartient au registre du Mal.

Évolution possible. Aucune.

Ajustement de niveau. —

SQUELETTE KARRNATHIEN

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 3d12 (19 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) en cuirasse ; vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +4 naturelle, +5 cuirasse de maître, +1 don de Défense à deux armes), contact 12, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : cimeterre (+3 corps à corps, 1d6+2/18–20)
Attaque à outrance : cimeterre (–1 corps à corps, 1d6+2/18–20) et cimeterre (–1 corps à corps, 1d6+1/18–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con —, Int 11, Sag 10, Cha 1
Compétences : Détection +6, Escalade +3, Fouille +4, Perception auditive +6, Saut +3
Dons : Combat à deux armes, Défense à deux armes
Environnement : quelconque

Organisation : quelconque
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Un squelette vêtu d'une cuirasse sophistiquée et serrant deux cimeterres avance sans peur vers le combat, les yeux animés d'une lueur maligne.

Le squelette karrnathien ressemble à un squelette humain ordinaire portant une cuirasse de qualité supérieure. Toutefois, il a été doté d'une intelligence malfaisante, et ses ossements ont bénéficié d'un traitement alchimique qui les rend plus résistants.

Les squelettes karrnathiens sont créés à partir des restes des soldats d'élite karrnathiens morts au combat. Durant les premières années de la Dernière Guerre, ils étaient peu nombreux et combattaient aux côtés des soldats karrnathiens vivants, mais leur nombre a crû au fil des années de guerre, à tel point que des divisions entières de squelettes et zombis karrnathiens ont pu être mobilisées.

Les squelettes karrnathiens parlent le commun en un murmure léger.

COMBAT

Contrairement aux squelettes dénués d'intelligence, les squelettes karrnathiens font preuve de réflexion au combat et usent de tactiques telles que la prise en tenaille, la coopération et le combat défensif. Ils se battent sans peur jusqu'à leur destruction.

Les archers squelettes karrnathiens portent un arc long composite (bonus de For max. +2) en plus de leurs deux cimeterres et ont le don Tir à bout portant à la place du don Défense à deux armes (CA 21).

SYMBIOTE

Les symbiotes sont des créatures à part entière, le plus souvent capables de survivre au moins un certain temps loin d'un hôte. En règle générale, les symbiotes sont de taille P ou plus petits et leur métabolisme est particulièrement fragile lorsqu'ils sont seuls. Ils survivrent en s'unissant à une créature hôte, lui conférant le plus souvent certains avantages en échange de la protection octroyée par un corps de plus grande taille. Cette relation symbiotique se révèle profitable pour les deux parties (même si dans certains cas le symbiote peut être considéré comme un parasite).

Un symbiote occupe une partie du corps de son hôte, limitant parfois (mais pas toujours) le nombre d'objets magiques qu'il peut utiliser. À l'instar des objets magiques intelligents, les symbiotes ont une valeur d'Ego reflétant la force de leur personnalité et leur soif de pouvoir. Les symbiotes dotés d'un Ego élevé peuvent parfois prendre le contrôle de leur hôte.

On détermine la valeur d'Ego d'un symbiote de la même façon que pour un objet magique intelligent, et cette valeur est indiquée à la ligne Caractéristiques du profil de chaque symbiote. Faites la somme des bonus d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme (le cas échéant) pour déterminer la valeur d'Ego de base du symbiote. Ajoutez 1 point pour chacune de ses particularités et 2 points pour chacune de ses attaques spéciales. Ajoutez 4 points si le symbiote est un Extérieur. Par exemple, une cuirasse vivante a un Ego de base de 4 (2 points découlant de sa Sagesse de 15 et 2 autres de son Charisme de 14), plus 1 pour sa particularité de réduction des dégâts, 1 pour celle de Constitution accrue, 1 pour celle de défense légère, 1 pour son pouvoir de stabilisation de l'hôte, et 1 pour son pouvoir télépathique, pour une valeur totale d'Ego de 9. Malfaisante et méthodique, la cuirasse vivante s'associe parfaitement avec les daëlkyrs.

Un squelette karrnathien

Si la créature hôte ne partage pas l'alignement et les objectifs du symbiote, un conflit peut éclater entre eux. De même, un symbiote ayant un Ego de 20 ou plus se considère toujours comme supérieur à son hôte, et un conflit de personnalités en découle si l'hôte n'est pas toujours d'accord avec le symbiote.

Lorsqu'un conflit de personnalités se produit, l'hôte doit effectuer un jet de Volonté (DD égal à la valeur d'Ego du symbiote). S'il réussit sa sauvegarde, l'hôte reste dominant pendant une journée ou jusqu'à ce qu'une situation critique apparaisse (comme par exemple une bataille importante, ou encore une menace sérieuse envers le symbiote ou son hôte, à la discrétion du MD). Si le symbiote parvient à dominer l'hôte, il prend le contrôle direct des actions de la créature jusqu'à ce que cette dernière devienne dominante à son tour. Pour de plus amples informations sur les conflits d'ego, reportez-vous à la section *Conflits entre personnages et objets*, page 271 du *Guide du Maître*.

Traits des symbiotes. Lorsqu'il est uni à un hôte, un symbiote profite d'un certain nombre d'avantages. Il agit au tour de jeu de son hôte à chaque round, quel que soit son propre modificateur d'initiative. Il n'est pris au dépourvu que si son hôte l'est également, et il est conscient de toute menace également perçue par son hôte.

Lorsqu'un symbiote est greffé sur une partie visible du corps de la créature hôte, ses adversaires peuvent attaquer le symbiote lui-même plutôt que l'hôte. Cette attaque se gère de la même façon que lorsqu'on attaque un objet : le symbiote utilise le modificateur de Dextérité de l'hôte à la CA plutôt que le sien, et il profite également des éventuels bonus de parade à la CA de l'hôte. Il prend en compte son propre modificateur de taille et son bonus d'armure naturelle (le cas échéant). Attaquer un symbiote plutôt que son hôte expose un personnage à une attaque d'opportunité de la part de l'hôte.

Un symbiote n'est jamais blessé par une attaque dirigée contre son hôte. À l'instar des objets magiques portés, les symbiotes ignorent généralement les effets des sorts qui blessent leur hôte, mais si l'hôte obtient un 1 naturel sur son jet de sauvegarde, son symbiote est alors l'un des « objets » pouvant être affectés par le sort (voir *Jets de sauvegarde et objets*, page 177 du *Manuel des Joueurs*). Un symbiote peut utiliser les bonus de base aux sauvegardes de son hôte s'ils sont meilleurs que les siens.

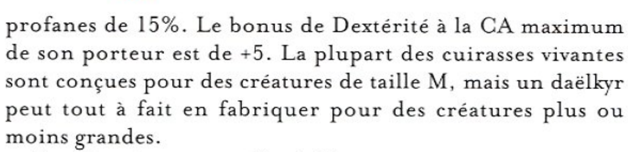
Transfert d'effet magique (Sur). Tout sort que la créature hôte lance sur elle-même affecte automatiquement le symbiote. De plus, l'hôte peut lancer directement sur son symbiote tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer

AJ

Une langue-de-serpent

sur lui-même. De la même manière, lorsque le symbiote utilise un sort ou un pouvoir magique sur lui-même, son hôte est également affecté si le symbiote le désire, et le symbiote peut lancer sur son hôte tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ou le pouvoir magique du symbiote ne devraient pas affecter une entité du type de l'hôte (et vice versa).





Une cuirasse vivante

Un fouet tentaculaire

CUIRASSE VIVANTE

Aberration (symbiote) de taille TP
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : –5
Vitesse de déplacement : 30 cm
Classe d'armure : 15 (+2 taille, –5 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/–10
Attaque : —
Attaque à outrance : —
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : Constitution accrue, défense légère, réduction des dégâts (10/byeshk), stabilisation de l'hôte, symbiote, télépathie
Jets de sauvegarde : Réf –5, Vig +3, Vol +5
Caractéristiques : For 4, Dex 1, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 14, Ego 9
Compétences : Détection +7, Discrétion +3, Perception auditive +7
Dons : Vigueur surhumaine
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1 (seul) ou FP de l'hôte +1 (lorsqu'il est uni)
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution : aucune
Ajustement de niveau : —

Cette hideuse cuirasse se compose de plaques de chitine noire et dure. Sous ces plaquent palpitent des veines et luisent des tendons rougeâtres.

Les cuirasses vivantes sont l'armure traditionnelle des daëlkyrs. On les trouve à l'occasion chez les sectes du Dragon Au-Dessous, pour qui elles sont des reliques sacrées.

Une cuirasse vivante comprend le commun des Profondeurs mais ne parle aucune langue.

Combat

Une cuirasse vivante ne peut se fixer qu'à un hôte consentant. Ce dernier doit réellement enfiler l'armure (ce qui constitue une action complexe), après quoi les filaments du symbiote s'insinuent dans la chair de l'hôte afin de fusionner avec son corps. Une cuirasse vivante se fixant ou se détachant de son hôte lui inflige 1 point d'affaiblissement temporaire de Force.

Une cuirasse vivante est considérée comme une armure intermédiaire conférant un bonus d'armure de +8 à la CA. Souple et flexible, elle inflige un malus d'armure aux tests de –2 seulement et impose un risque d'échec des sorts profanes de 15%. Le bonus de Dextérité à la CA maximum de son porteur est de +5. La plupart des cuirasses vivantes sont conçues pour des créatures de taille M, mais un daëlkyr peut tout à fait en fabriquer pour des créatures plus ou moins grandes.

Constitution accrue (Sur). Une cuirasse vivante confère à son porteur un bonus d'altération de +4 à la Constitution tant que ce dernier la porte.

Défense légère (Ext). Une cuirasse vivante a 25% de chances d'annuler tout coup critique ou toute attaque sournoise la visant elle ou son porteur.

Réduction des dégâts (Ext). Une cuirasse vivante bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/byeshk et en fait profiter son hôte.

Stabilisation de l'hôte (Sur). Une cuirasse vivante peut stabiliser l'état de son hôte lorsque les points de vie de ce dernier sont tombés en dessous de 0. Il s'agit d'une action libre qui inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Force à l'hôte. Le symbiote peut avoir recours à ce pouvoir sans le consentement de son hôte, et il n'hésite pas à le faire lorsque la situation se présente.

Symbiote. Voir page 299.

Télépathie (Sur). Une cuirasse vivante peut établir une communication télépathique avec son hôte, si ce dernier dispose d'un langage.

FOUET TENTACULAIRE

Aberration (symbiote) de taille TP
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)
Classe d'armure : 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/–8
Attaque : aiguillon (+6 corps à corps, 1d4–1 et venin)
Attaque à outrance : aiguillon (+6 corps à corps, 1d4–1 et venin)
Espace occupé/allonge : 75 cm/4,50 m
Attaques spéciales : attaque améliorée, conduit de contact, venin
Particularités : symbiote, télépathie, vision aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +2
Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 6, Sag 8, Cha 10, Ego 5
Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +11, Escalade +2
Dons : Attaque en finesse, Science du croc-en-jambe S, Science du désarmement S
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1 (seul) ou FP de l'hôte +1 (lorsqu'il est uni)
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : aucun
Ajustement de niveau : —

Ce long muscle filiforme ressemblant à un fouet porte un aiguillon acéré.

Autre exemple de création des daëlkyrs, le fouet tentaculaire est une arme ophidienne conçue pour permettre à son maître de transmettre son contact corrupteur à un adversaire distant.

Un fouet tentaculaire ne parle aucune langue, mais il comprend le commun des Profondeurs.

Combat

Un fouet tentaculaire ne peut se fixer que sur un hôte consentant, inconscient ou sans défense. Le symbiote incruste ses filaments dans l'avant-bras de son porteur, ce qui lui inflige un point d'affaiblissement temporaire de Dextérité et permet au fouet de se nourrir en puisant dans le métabolisme de l'hôte. Chaque nuit (ou chaque fois qu'il se détache ou se rattache de l'hôte), il inflige 1 point supplémentaire d'affaiblissement temporaire de Dextérité. Étant donné qu'un personnage récupère normalement 1 point de caractéristique par jour, ces dégâts ne s'accumulent pas, du moins dans des circonstances normales. L'hôte ne peut pas utiliser son bras portant le symbiote pour manier une arme ou porter un bouclier, mais il peut tout de même attaquer à mains nues avec ce bras. Le fouet tentaculaire étant fixé au bras de son porteur, il ne peut pas être la cible d'une tentative de désarmement.

Un fouet tentaculaire dispose d'une allonge de 4,50 mètres et peut attaquer les adversaires adjacents sans subir de malus. Il inflige des dégâts létaux et injecte un venin dans le sang de sa cible lorsqu'il réussit une attaque.

Le fouet tentaculaire peut exécuter une seule attaque par round en utilisant son bonus d'attaque et ses caractéristiques propres. Une autre possibilité consiste pour l'hôte à utiliser le fouet comme une arme. Dans ce cas, on utilise le bonus d'attaque et la Force du porteur. Le fouet tentaculaire dispose de plusieurs autres avantages, décrits ci-dessous.

Même s'il ne possède aucun bonus d'altération, le fouet tentaculaire est considéré comme une arme magique lorsqu'il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts d'un adversaire (qu'on l'utilise comme une arme ou qu'il attaque de lui-même).

Attaque améliorée (Ext). Un fouet tentaculaire est lié au système nerveux de son hôte. Lorsque ce dernier l'utilise comme une arme, le symbiote peut guider sa main, ce qui se traduit par les avantages suivants.

- Le porteur ne subit aucun malus s'il utilise le fouet de sa main non directrice (même s'il subit tous les autres malus appropriés s'il combat avec deux armes).
- Le porteur reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque avec le fouet.
- Le porteur reçoit un bonus de +4 aux jets d'attaque opposés lorsqu'il tente de désarmer un adversaire et un bonus de +4 aux tests de Force joués pour faire un croc-en-jambe à un adversaire. Il ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors des tentatives de désarmement et de croc-en-jambe, et son adversaire ne peut pas tenter à son tour un croc-en-jambe ou un désarmement si le porteur rate sa tentative.

Conduit de contact (Ext). L'hôte peut utiliser le fouet tentaculaire pour porter une attaque de contact (qu'il s'agisse d'un pouvoir naturel du porteur ou d'un sort de contact dont il retient la charge).

Venin (Sur). Aiguillon – blessure, jet de Vigueur (DD 12), Effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Symbiote. Voir page 299.

Télépathie (Sur). Un fouet tentaculaire peut établir une communication télépathique avec son hôte, si ce dernier dispose d'un langage.

Langue-de-serpent

Aberration (symbiote) de taille TP
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases)
Classe d'armure : 17 (+2 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +0/–10
Attaque : aiguillon (+6 corps à corps, 1d3–2 et venin)
Attaque à outrance : aiguillon (+6 corps à corps, 1d3–2 et venin)
Espace occupé/allonge : 75 cm/1,50 m
Attaques spéciales : venin
Particularités : immunité contre le poison, symbiote, télépathie, vision aveugle (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +1
Caractéristiques : For 6, Dex 18, Con 11, Int 5, Sag 8, Cha 10, Ego 2
Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +14
Dons : Attaque en finesse
Environnement : souterrains
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 1 (seul) ou FP de l'hôte +1 (lorsqu'il est uni)
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : aucune
Ajustement de niveau : —

À première vue, cette créature ressemble à un minuscule cobra rose. Un examen plus attentif révèle un corps composé de fibres musculaires à vif, et sa « coiffe » a la taille et la forme d'une langue humaine, au bout de laquelle se dresse un barbillon vicieux.

Les daëlkyrs ont créé les langues-de-serpent pour leurs serviteurs. On les trouve généralement attachées à des tyrannœils, des dolgontes ou des flagelleurs mentaux.

Une langue-de-serpent ne parle aucune langue, mais elle comprend le commun des Profondeurs.

Combat

Une langue-de-serpent ne peut se fixer qu'à un hôte consentant ou sans défense (ce qui lui prend une action complexe). En règle générale, une créature recherche une langue-de-serpent afin de profiter des avantages qu'elle confère, ou bien en rencontre une par hasard et choisit de l'attaquer à sa propre langue. La langue-de-serpent se pose sur la langue de son hôte et replie son aiguillon empoisonné sous son propre corps lorsqu'elle n'est pas déployée. Le symbiote insinue sa fine queue le long de la gorge de l'hôte jusqu'à son estomac.

Une créature dotée d'une langue-de-serpent gagne une attaque naturelle d'aiguillon. Le cas échéant, cette attaque d'aiguillon remplace l'attaque de morsure de la créature. Une attaque réussie permet d'injecter un venin paralysant (voir ci-dessous). Une langue-de-serpent en symbiose dispose d'une allonge de 1,50 mètres et peut être utilisée dans le cadre d'actions de lutte et des tentatives de désarmement. La langue-de-serpent est considérée comme d'alignement mauvais lorsqu'il s'agit d'ignorer la réduction des dégâts de la cible.

Venin (Sur). Aiguillon – blessure, jet de Vigueur (DD 10). Effets initial et secondaire : paralysie (1d10 rounds). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre le poison (Sur). Une langue-de-serpent est immunisée contre le poison et fait profiter son hôte de ce pouvoir tant qu'elle est en symbiose.

Symbiote. Voir page 299.

Télépathie (Sur). Une langue-de-serpent peut établir une communication télépathique avec son hôte, si ce dernier dispose d'un langage.

TITAN FORGELIER

Créature artificielle de taille TG
Dés de vie : 12d10+40 (106 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)
Classe d'armure : 25 (–2 taille, –1 Dex, 18 armure), contact 7, pris au dépourvu 25
Attaque de basse/lutte : +9/+26
Attaque : hache (+16 corps à corps, 2d8+9/×3) ou maillet (+16 corps à corps, 2d8+9/×3)
Attaque à outrance : hache (+16 corps à corps, 2d8+9/×3) et maillet (+11 corps à corps, 2d8+9/×3)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : charge en puissance (+3d6), piétinement (2d6+13)
Particularités : créature artificielle, réduction des dégâts (10/adamantium), résistance à l'acide, au feu, au froid et au son (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4
Caractéristiques : For 28, Dex 8, Con —, Int 3, Sag 11, Cha 1
Compétences : Saut +32
Dons : Attaque en puissance, Charge en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade
Environnement : quelconque
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : 13–24 DV (taille TG), 25–48 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Un énorme golem forgé à partir de multiples matériaux fait tournoyer une imposante hache et un énorme maillet tout en progressant lourdement vers vous.

Parmi les premiers forgeliers créés pendant la Dernière Guerre, les titans sont un peu plus évolués que les golems de guerre dénués d'intelligence. Les titans forgeliers ne sont pas de véritables créatures artificielles vivantes comme les autres forgeliers. Ils sont à peine conscients, et ont tout juste assez de jugement pour suivre l'évolution des ordres au cœur de la bataille.

COMBAT

Les titans forgeliers sont aussi lents que stupides, mais leur force impressionnante et leur taille imposante les rend particulièrement redoutables au combat.

Charge en puissance (Ext). Grâce au don Charge en puissance, un titan forgelier de taille TG inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il exécute une charge. Un titan de taille Gig inflige quant à lui 4d6 points de dégâts supplémentaires lors d'une charge.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 25) pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Créature artificielle. Un titan forgelier est immunisé contre les poisons, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, les sorts et pouvoirs mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral) et contre tous les effets autorisant un jet de Vigueur (à moins qu'il ne touche également les objets ou soit inoffensif). Il ignore les dégâts supplémentaires des coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements et diminutions de caractéristiques, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Il ne guérit pas naturellement, mais on peut le réparer.

ZOMBI KARRNATHIEN

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 3d12+3 (22 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases ; ne peut pas courir) en armure à plaques ; vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 22 (+4 naturelle, +7 armure à plaques, +1 rondache), contact 10, pris à dépourvu 22
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/19–20)
Attaque à outrance : épée longue de maître (+5 corps à corps, 1d8+2/19–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con —, Int 11, Sag 10, Cha 1
Compétences : Détection +6, Escalade –2, Fouille +4, Perception auditive +6, Saut –2
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Robustesse
Environnement : quelconque
Organisation : quelconque
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Un zombi vêtu d'une armure à plaques clopine vers vous en brandissant une épée longue. La chair putréfiée du soldat se détache par endroits, révélant ses tendons et ses os, et ses orbites emplies de ténèbres vous fixent d'un air menaçant.



Un titan forgelier

Un zombi karrnathien ressemble à un zombi humain ordinaire portant une armure à plaques, une rondache en acier et une épée à deux mains de maître. Toutefois, il a été doté d'une intelligence malfaisante, et ses chairs desséchées ont bénéficié d'un traitement alchimique qui les rend plus résistantes. Une effroyable puanteur annonce généralement l'arrivée de ces créatures.

Les zombis karrnathiens sont créés à partir des restes des soldats d'élite karrnathiens tombés au combat. Durant les premières années de la Dernière Guerre, ils étaient peu nombreux et combattaient aux côtés des soldats karrnathiens vivants, mais leur nombre a crû au fil des années de guerre, à tel point que des divisions entières de squelettes et zombis karrnathiens ont pu être mobilisées.

Les zombis karrnathiens parlent le commun d'une voix profonde, rocailleuse et gutturale.

COMBAT

Contrairement aux zombis normaux, les squelettes karrnathiens font preuve d'intelligence au combat et ne sont pas limités à une seule action par tour. Néanmoins, ils ne peuvent pas courir.

Les archers zombis karrnathiens portent un arc long composite (bonus de For max. +2) à la place de leur rondache (CA 21) et possèdent généralement le don Tir à bout portant à la place du don Arme de prédilection (épée à deux mains).

MONSTRES EMBLÉMATIQUES

Certains monstres emblématiques de D&D occupent une place particulière dans l'univers d'Éberron. Certains sont particulièrement communs au Khorvaire, alors que d'autres ont un rôle ou des pouvoirs légèrement différents sur Éberron que sur la plupart des autres mondes. Cette section étudie ces monstres emblématiques.

COUATLS

Les couatls sont une race ancienne dont les origines remontent à l'aube d'Éberron. À l'Age des Démons, ils régnaient sur la terre de Xen'drik. Ils combattirent les rajas rakshasas du Korvaire et de Sarlonie aux côtés des dragons. Finalement, la majorité des troupes couatls se sacrifièrent en fusionnant leurs âmes avec celles des rakshasas, afin de les emprisonner définitivement. Les érudits ont avancé une théorie selon laquelle il s'agirait de la véritable source de la force vénérée par l'Église de la Flamme d'Argent. Les autorités de ce culte se montrent peu loquaces au sujet de cette théorie, affirmant que quelle que soit l'origine de la Flamme, il y a une place en elle pour toutes les âmes nobles.

DOPPELGANGERS

Les vrais doppelgangers sont considérablement plus rares et mystérieux que leurs descendants changelins. Alors que ces derniers sont souvent cupides et fainéants, utilisant leurs pouvoirs pour s'enrichir et gravir les échelons de la société humaine, les doppelgangers préfèrent demeurer en perpétuel mouvement, ce qui ne leur permet ni de s'enrichir ni de se faire des amis.

La plupart des doppelgangers vénèrent le Voyageur et vivent en s'inspirant des légendes entourant cette divinité capricieuse. Ils vendent leurs services en tant qu'espions, voleurs et assassins, mais leurs véritables motivations n'ont généralement guère de rapport avec l'argent. Ils peuvent aussi occuper des fonctions plus subtiles (artisans, diseurs de bonne aventure, prêtres ou encore taverniers) afin d'échanger des biens et des histoires avec les aventuriers de passage. Toutefois, comme dans la légende du Voyageur lui-même, les présents d'un doppelganger (qu'il s'agisse de biens matériels, de services ou d'histoires) peuvent être piégés. Un doppelganger se faisant passer pour un prêtre pourrait conduire un groupe d'aventurier jusqu'à un donjon recelant un puissant artefact — mais comment la mise à jour de cet objet va-t-elle affecter le monde ?

Certaines rumeurs parlent d'une société de doppelgangers connue sous le nom de Cabinet des Visages et composée d'acolytes du Voyageur et d'autres doppelgangers capables de puiser dans le pouvoir de leur divinité par le biais de la résonance céleste (voir page 102). Toutefois, les objectifs et les moyens de cette cabale demeurent un mystère.

DRAGONS

Les dragons pensent être liés à la création du monde. La plupart vivent sur le mystérieux continent d'Argonesse, où ils communient avec leurs pairs et contemplent les mystères de la Prophétie draconique. Ils ne font guère preuve d'intérêt ou de patience envers les « races inférieures », même si certains membres du groupe draconique appelé l'Assemblée gardent un œil sur les représentants des races inférieures possédant des dracogrammes. Il existe des dragons de tous les alignements ; on peut rencontrer aussi bien un dragon rouge d'alignement bon qu'un dragon d'or d'alignement mauvais. En règle générale, les dragons ne sont pas des monstres selon la définition classique de D&D : les héros ne font pas irruption dans l'antre d'un dragon afin de piller son trésor. En fait, les dragons sont soit hautains et inaccessibles, soit curieux et manipulateurs, tirant les ficelles depuis les coulisses ou tentant d'influencer le monde et la Prophétie par des moyens magiques.

Un zombi karrnathien

AJ

ÉTRANGLEURS

Les étrangleurs sont une autre création des daëlkyrs, dont on pense qu'il s'agit de gobelins ou de halfelins corrompus. On les trouve principalement au Khyber, et des dolgontes peuvent mener de petits contingents d'étrangleurs à la bataille. Les étrangleurs d'Éberron sont plus sociaux que la moyenne : des expéditions commanditées par Korranberg ont rapporté une rencontre avec une soixantaine d'étrangleurs ayant adopté une structure sociale plus ou moins tribale. Malheureusement, rares sont les membres de l'expédition à être revenus vivants pour en faire le récit.

FLAGELLEURS MENTAUX

Les sinistres illithids sont originaires du plan de Xoriat. Ils sont au service des daëlkyrs tout en poursuivant leurs propres objectifs. La plupart des flagelleurs mentaux d'Éberron ont été piégés dans Khyber avec leurs maîtres, où ils dirigent désormais les cités des dolgontes et dolgrimes et travaillent avec les chefs des sectes du Dragon Au-Dessous. Par bien des



côtés, les flagelleurs mentaux semblent se préoccuper davantage de la réouverture des portes de Xoriat que les daëlkyrs eux-mêmes. Les daëlkyrs sont immortels et peuvent se permettre d'attendre encore dix mille ans, mais les illithids voient le temps s'écouler avec plus d'inquiétude. Toutefois, la psychologie des illithids est aussi étrange et incompréhensible que celle des daëlkyrs.

Dans l'univers d'ÉBERRON, les flagelleurs mentaux bénéficient d'une réduction des dégâts de 5/byeshk.

GÉANTS

Il y a quatre-vingt mille ans de cela, les géants de Xen'drik bâtirent une civilisation encore inégalée à ce jour. Des géants des tempêtes façonneurs et magiciens créèrent des artefacts d'une puissance incroyable et des lieux merveilleux bien au-delà des capacités des plus grands thaumartisans du Khorvaire. Cette civilisation fut anéantie il y a quarante mille ans. Aujourd'hui, les quelques géants survivants sont pour la plupart des barbares, vivant dans les ruines étincelantes de leur glorieux passé.

GOBELINOÏDES

Les gobelinoïdes possédaient autrefois une culture puissante et sophistiquée, mais elle fut détruite il y a longtemps par des conflits extraplanaires, des luttes intestines et l'invasion des humains venus de Sarlonie. Quatre importantes cultures gobelinoïdes sont sorties des cendres de l'empire de Dhakân. Chacune possède une personnalité distincte et sa propre façon de commercer avec les races non gobelinoïdes. Ces quatre cultures sont les gobelinoïdes urbains, et les clans Ghâl'dar, Dhakân et Margûl.

Gobelins urbains

Lors de la première phase de colonisation du Khorvaire par les humains, les envahisseurs sarloniens réduisirent des milliers de gobelinoïdes à l'esclavage. De nos jours, on trouve des gobelinoïdes dans la plupart des cités et métropoles du Khorvaire. Ces gobelinoïdes (pour la plupart des gobelins, ainsi que quelques hobgobelins et gobelours) ont été totalement assimilés par la culture humaine. Dans l'ensemble, ils demeurent une classe inférieure particulièrement pauvre, mais les cités les plus importantes accueillent également un nombre significatif d'experts et adeptes gobelins.

Les clans Ghâl'dar

La chute de l'empire Dhakânien et l'invasion des humains de Sarlonie réduisit la plupart des gobelinoïdes à la sauvagerie, du moins jusqu'à l'émergence d'une confédération de tribus connue sous le nom de Ghâl'dar, ou « peuple puissant ». L'histoire des Ghâl'dar est une lutte sans fin : d'interminables querelles tribales régulièrement interrompues par des conflits avec les nations humaines. Cette situation changea il y a un peu plus d'un siècle lorsque des représentants de la maison Dénéith à la recherche de mercenaires hobgobelins approchèrent le chef des Rukhân Tash. Finalement, cette tradition mercenaire aboutit à la création de la nation du Dargûn.

Les clans Dhakân

Les envahisseurs venus de Xoriat et de Sarlonie provoquèrent l'effondrement du grand empire gobelinoïde de Dhakân. Toutefois, un petit nombre de clans réussirent à préserver les valeurs et les traditions dhakâniennes. Plutôt que de lutter contre des forces incomparablement supérieures, leurs généraux et gouverneurs poussèrent leurs citoyens à se retrancher dans des cavernes et d'autres lieux reculés et à y attendre une occasion de refaire surface et de restaurer l'empire de Dhakân. L'apparition de la nation du Dargûn est considérée comme la première étape de cette bataille, et les clans Dhakân ont finalement quitté leurs lieux de retraite afin de saisir cette opportunité.

Les clans Dhakân sont considérablement plus petits que les tribus Ghâl'dar. Au fil des millénaires, ils ont perdu une grande partie de l'héritage de leur ancien empire, mais les seigneurs de la guerre dhakâniens ont préservé les traditions martiales des antiques légions, et leur discipline les rend mortellement efficaces sur le champ de bataille.

Les Dhakân n'ont pas de prêtres. Ils forment une société agnostique, et leurs chefs spirituels sont les bardes hobgobelins qui exaltent les communautés par les récits de leur gloire passée. Les armuriers dhakâniens pratiquent des techniques ancestrales qui leur permettent de produire des armures et armures d'une qualité exceptionnelle, et les soldats d'élite dhakâniens sont équipés d'armures de qualité supérieure et d'armes de maître.

Les clans Margûl

Les Margûl, ou « rois guerriers » sont une ligue de tribus de gobelours. Aux premiers jours des Ghâl'dar, de nombreux gobelours s'érigèrent contre leurs oppresseurs hobgobelins afin de prendre leur propre destin en mains. Les Margûl sont moins nombreux que les Ghâl'dar ou les Dhakân, mais ils constituent tout de même une force importante qui pourrait jouer un rôle majeur pour l'avenir du Dargûn. Pendant des siècles, les gobelours ont pillé les communautés hobgobelines les plus importantes, réduisant les gobelins à l'esclavage et massacrant les hobgobelins arrogants. Ces dernières années, quelques tribus Margûl ont signé une paix fragile avec les hobgobelins des basses terres du Dargûn, on peut rencontrer certains de ces gobelours à travers tout le Khorvaire où ils servent en tant que mercenaires. Toutefois, la plupart des Margûl résident dans les monts Brise-Lames, où ils continuent à attaquer toutes les créatures qui croisent leur chemin.

Si les Margûl manquent de la discipline des Dhakân, ils accordent beaucoup de valeurs aux prouesses guerrières et aux techniques de guérilla. Les guerriers gobelours choisissent généralement des dons associés à la Force, comme Attaque en puissance, Enchaînement et Science de la destruction. Les prêtres Margûl vénèrent le Narquois ou Lesh Shârat, une interprétation de Dol Gorn chez les gobelours.

LYCANTHROPES

L'Église de la Flamme d'Argent a exterminé quasiment tous les lycanthropes du Khorvaire. L'héritage de véritables lycanthropes survit de nos jours à travers leurs descendants, les férals. De nombreux férals ont eu la présence d'esprit de se dissocier des vrais lycanthropes afin d'éviter la colère de l'Église. Quelque-uns ont même aidé la Flamme d'Argent à traquer leurs ancêtres. Comme les férals ne propagent pas la malédiction de la lycanthropie, la Flamme d'Argent les a globalement ignorés.

Il existe encore sur Éberron quelques rares lycanthropes véritables, mais ils doivent cacher leur existence à la Flamme d'Argent, et ils ne font pas suffisamment confiance aux férals pour s'associer à eux. D'autres lycanthropes existent probablement dans Khyber et sur d'autres continents, bien que les Inspirés aient entrepris leur propre extermination des lycanthropes en Sarlonie.

MÉDUSES

La race des méduses est originaire de Khyber, mais il y a deux cents vingt ans de cela un clan a surgi des ténèbres et a revendiqué la cité de Cazhâk Drâl au Droâm. Les méduses ont joué un rôle important dans la formation de la nation droâmienne. Elles font d'excellents architectes et maçons, et leur regard mortel en fait des combattants dangereux et des gardes du corps recherchés.

ORQUES

Les orques du Khorvaire sont une race sur le déclin. Leur population a été décimée pendant l'antique guerre contre les daëlkyrs et leur espèce ne s'en est jamais remise. On les rencontre encore dans l'ouest du Khorvaire et dans la chaîne des Ferracines et les monts du Bout-du-Monde à l'est, mais ils ne forment pas un empire uni.

Les orques ont toujours été plus spirituels et en phase avec la nature que leurs cousins gobelinoïdes. Ils mènent une existence barbare inspirée de la vitalité et de l'énergie des étendues sauvages. Alors que les hobgobelins construisaient l'empire de Dhakhân, les orques apprenaient les secrets druidiques de la bouche du dragon Vvarâk. Les druides orques des Sentinelles du Seuil ont réussi à rompre la connexion entre Éberron et Xoriat et à piéger les daëlkyrs dans les profondeurs de Khyber. Toutefois, de nombreux orques se sont aujourd'hui écartés des voies ancestrales et ont rejoint les daëlkyrs, formant la base des sectes modernes du Dragon Au-Dessous. Au cours de sept derniers millénaires, un certain nombre de conflits ont réduit la population orque, l'ancien ordre druidique affrontant leurs propres frères qui cherchent à libérer les forces emprisonnées en Khyber.

Les orques modernes préfèrent rester dans les marches de l'ombre et leurs forteresses des montagnes. Les orques des marches ont des liens très étroits avec les habitants humains de ce royaume mais évitent les contacts avec les autres races. Les orques sont des créatures profondément croyantes ne ressentant guère l'envie de s'adapter au monde moderne.

RAKSHASAS

Autrefois, les rakshasas dominaient le Khorvaire et la Sarlonie. Leurs plus grands seigneurs, les rajas, furent vaincus il y a cent mille ans de cela par les forces combinées des dragons d'Argonesse et des couatls du Xen'drik, avant d'être incarcérés en Khyber. Les serviteurs de ces rajas déchus (des rakshasas se donnant le nom de Seigneurs de la Poussière) complotent dans les ombres du Khorvaire. Certains cherchent le moyen de libérer leurs rajas emprisonnés, alors que d'autres ont pour seul objectif de s'approprier le pouvoir de leurs maîtres pour leur propre usage.

SAHUAGINS

Les sahuagins habitent les profondeurs océaniques qui entour les Crocs de Shargon, un archipel situé entre le Xen'drik et le Khorvaire. De nos jours, les diables des mers vivent dans les ruines englouties de leur ancien empire. La plupart d'entre eux se sont tournés vers le culte du dieu des ténèbres connu sous le nom de Dévoreur. Une croyance populaire parmi les fidèles de ce dieu est qu'un sahuagin acquiert intelligence et pouvoir en mangeant d'autres créatures intelligentes, ce qui rend toute visite de cet ancien empire particulièrement risquée.

Outre leur connaissance des îles et des vestiges de leur antique civilisation, les sahuagins peuvent posséder ou connaître d'autres ruines et artefacts du Xen'drik ayant sombré sous les flots après le cataclysme.

Les prêtres et adeptes sahuagins ont accès aux domaines du Chaos, du Climat, de l'Eau et du Mal. Bien que le Dévoreur soit une divinité chaotique mauvaise, tous les alignements sont représentés dans le royaume sous-marin des sahuagins.

TORMANTES

Les tormantes sont présentes depuis l'Age des Démons, où elles servaient fréquemment d'ambassadrices et de messagères entre les fiélons et les dragons. De nos jours, elles ont conservé leur rôle de médiatrices impartiales, et les aventuriers désirant commercer avec des Extérieurs ou des représentants d'autres royaumes peuvent souhaiter recourir aux services d'une tormante – même si en trouver une peut s'avérer relativement difficile.

Les motivations des tormantes restent mystérieuses et énigmatiques. Peut être apprécient-elles tout simplement leur rôle d'ambassadrices, d'où elles peuvent admirer l'histoire se jouer devant elles. Mais sans doute ont-elles également leurs propres ambitions.

Les tormantes d'Éberron se distinguent de leurs cousines du *Manuel des Montres* par plusieurs points. Les tormantes sont des Extérieurs natifs dont l'alignement est le plus souvent neutre. Elles bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Diplomatie et de Psychologie. Une tormante dotée d'une *cardioline* peut utiliser *changement de plan* trois fois par jour. Enfin, les tormantes peuvent avoir des niveaux de personnage, et leur classe de prédilection est magicien.

TYRANNŒILS

La plupart des aberrations d'Éberron sont le fruit des expériences des daëlkyrs, les sinistres seigneurs de Xoriat. C'est notamment le cas des tyrannœils. Ces horreurs formaient l'artillerie vivante des armées daëlkyrs, dévastant les troupes hobgobelines grâce à la puissance de leurs yeux mortels. Lorsque les Sentinelles du Seuil modifièrent l'orbite des plans, la plupart des tyrannœils furent chassés vers le Khyber en même temps que leurs maîtres.

De nos jours, les tyrannœils sont des créatures égocentriques et solitaires qui n'ont pas développé de culture propre. Certains sont restés parmi les daëlkyrs et les dolgontes, alors que d'autres ont entrepris de rassembler leurs propres partisans parmi les sectes du Dragon Au-Dessous. Quelques-uns ont fini par délaisser l'agressivité au profit de la philosophie et de la réflexion. Ces tyrannœils neutres évitent la compagnie des autres créatures et préfèrent la méditation solitaire. Un tyrannœil philosophe sera prêt à épargner la vie d'un intrus si ce dernier accepte de l'aider en dissertant avec lui sur une question philosophique ou morale particulièrement complexe. Quelques-uns des ces tyrannœils philosophes choisissent de vivre sous les agglomérations humaines et peuvent ainsi manipuler les événements dans une cité. Leurs actions ont alors plus souvent pour but de stimuler et d'étudier une situation sociale, politique ou économique particulière que d'accroître la richesse ou le pouvoir du tyrannœil.




Le sol se déroba sous les pieds de Baristi, et la magicienne n'eut qu'un instant pour trouver une assise stable.
Un bruit de cliquetis s'éleva d'au-dessous, d'abord légèrement, puis de plus en plus fort, remplissant le couloir d'échos menaçants.
« Des scarabées ! », s'exclama-t-elle. « Une véritable nuée de scarabées... »
KW

CHAPITRE DOUZE

La forge oubliée

Une aventure de niveau 1

Cette aventure est une introduction au monde d'Éberron, conçue pour un groupe de quatre personnages de niveau 1. Le MD peut ajuster les rencontres si son groupe comprend plus ou moins de personnages.

Cette aventure se déroule à Sharn, la cité des tours. Comme bien des péripéties dans cette cité, elle commence avec un cadavre. Un assassin forgelier, un mystérieux livre vierge, et une offre de la part d'un héritier de la maison Cannith mènent les aventuriers jusque dans les profondeurs de Sharn, pour finir dans une ancienne ruine remontant à une époque antérieure à la création du royaume du Galifar.

Si les aventuriers se débrouillent correctement, ils devraient retrouver au cours de l'aventure un schéma perdu, une partie d'un canevas utilisé par les façonneurs pour créer des objets magiques. Ils apprendront aussi que plusieurs factions s'intéressent à cette relique, y compris des individus fidèles aux différentes branches de la maison Cannith et des agents de l'infâme seigneur des lames.

Première partie : mort dans la cité haute

Avant de commencer sa campagne, le MD doit déterminer pourquoi les PJ sont à Sharn, depuis combien de temps ils s'y trouvent, et ce qu'ils y font. Trouver des liens entre les PJ permet aussi de bien planter le décor des aventures à venir.

Cette aventure débute alors que les PJ se promènent sur les ponts aériens et les balcons de la cité haute de Sharn après la tombée de la nuit. Ils peuvent avoir une destination précise, ou tout simplement explorer les hautes tours sans avoir de but particulier. C'est alors que comme de nombreux aventuriers à Sharn, ils tombent sur un cadavre.

Le pont sanglant (ND 1)

Une promenade sur les plates-formes, les balcons et les ponts aériens de Sharn lors d'une soirée d'orage débouche sur une troublante découverte. Utilisez le plan *Le pont sanglant*, page 308 pour cette rencontre.

Lisez ou interprétez le texte suivant pour débuter l'aventure.

Un dense rideau de pluie voile l'horizon tandis que vous parcourez le dédale des allées entrelacées de Sharn. Les chemins de pierre et de bois joignent et entourent les tours et les flèches qui s'élancent à des hauteurs vertigineuses, treillis complexe qui peut devenir plus déroutant encore lors de telles soirées. La pluie tombe dru, dégoulinant depuis les niveaux supérieurs et les balcons en cascades éclaboussantes, empêchant d'y voir à plus de quelques pas. La lueur distante de lanternes éternelles, à peine visible dans l'obscurité voilée de pluie, n'éclaire qu'à peine votre chemin par cette nuit douce et humide.

Quand les aventuriers atteignent le point « A » de la carte, faites-leur effectuer un test de Détection (DD 18). Les personnages qui échouent ne remarquent pas immédiatement le corps allongé sur le pont aérien devant eux, ni la silhouette vêtue d'une cape qui se glisse dans les ombres proches. Ils ne remarquent pas le corps à moins qu'ils ne s'approchent à 18 mètres de la forme allongée.

Tout personnage qui réussit le test remarque la silhouette encapuchonnée. Lisez le paragraphe suivant :

Vous remarquez une silhouette vêtue d'une cape sombre qui se déplace silencieusement à travers la pluie sur le pont aérien qui s'étend devant vous. Elle semble éviter les zones faiblement éclairées par les lanternes éternelles, préférant demeurer dans les ombres. À la lumière d'un éclair, vous voyez une forme étendue sur le sol de pierre du pont. La silhouette atteint rapidement le rebord du pont aérien, puis saute par-dessus la rambarde et disparaît dans les ombres et la pluie.

Quand les aventuriers arrivent à 18 mètres du corps, ou si ceux qui ont détecté la silhouette mystérieuse s'approchent du pont pour enquêter, lisez ce qui suit :

Le pont aérien devant vous enjambe la distance entre deux plates-formes reliées aux flancs de deux tours différentes : la tour Dalannan et la flèche Kelsa. Un corps est étendu sur le sol du pont, et vous voyez une mare d'eau et de sang autour de lui. Un cartable de cuir, que la main du cadavre agrippe encore, repose dans cette mare sanglante.

Le corps. Le corps est celui de Bonal Geldem, un vieil érudit humain de l'université Morgrave. Juste avant l'arrivée des aventuriers, il a eu une rencontre malencontreuse avec une silhouette encapuchonnée sur le pont battu de pluie. Quand ils arrivent à sa hauteur, le malheureux vient de succomber aux blessures infligées par l'arme tranchante de son agresseur mystérieux.

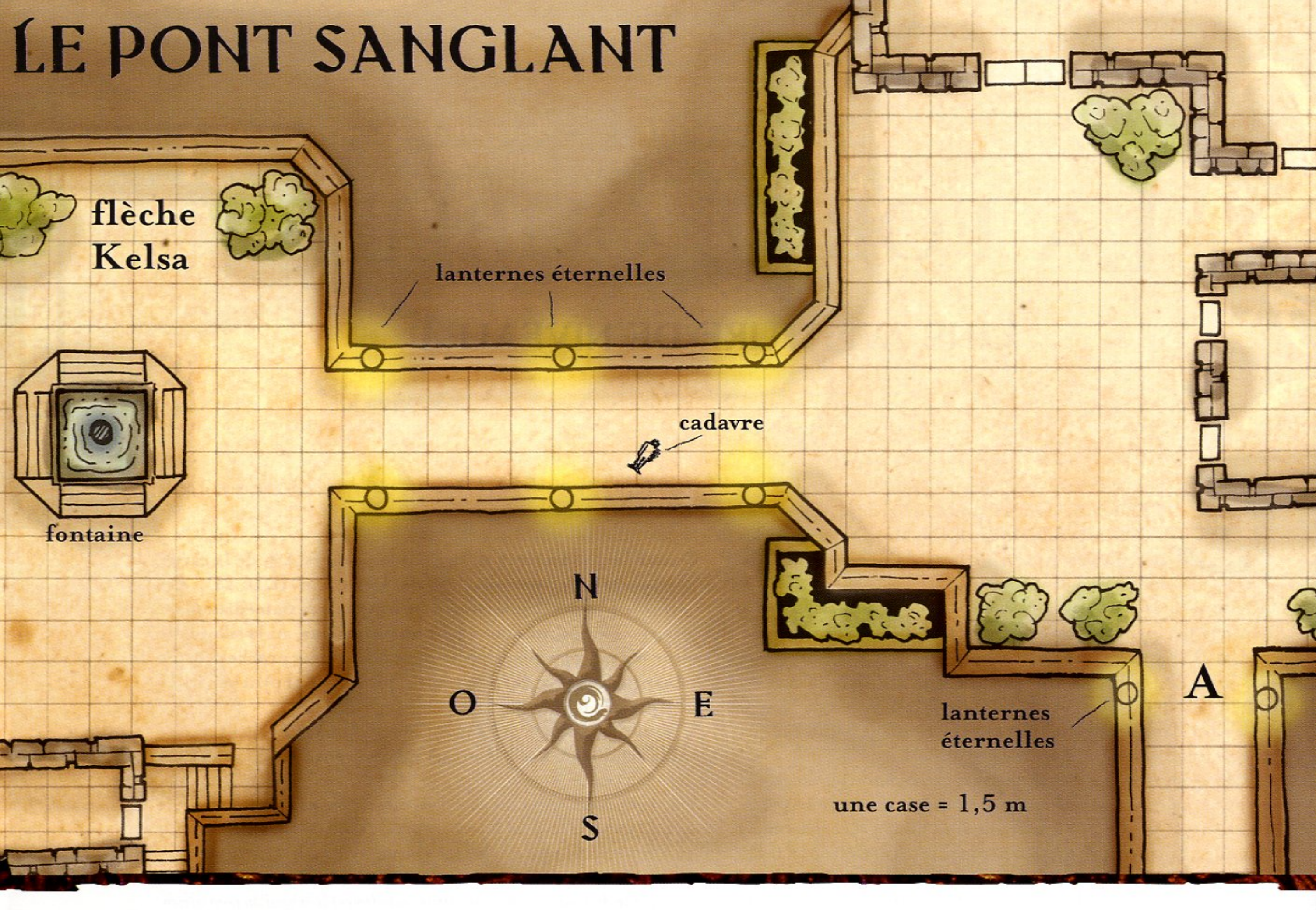
Les papiers d'identité qu'on trouve dans la poche de la chemise du cadavre permettent de connaître son nom (Bonal Geldem), son statut à l'université (doyen), et son affiliation (École des études de l'Ère pré-Galifar à l'université Morgrave).

Un petit sac suspendu à la ceinture du corps contient 10 pièces d'argent et 2 pièces d'or.

Le cartable, visiblement de bonne facture et stylé, contient des plumes et des encres, six feuilles vierges d'excellent papier karrnathien, une pomme emballée et le journal de Bonal.

Mais les PJ n'examineront probablement pas attentivement le corps ou le cartable tant qu'ils ne se seront pas occupés de la silhouette vêtue d'une cape.

LE PONT SANGLANT



La silhouette encapuchonnée. Tandis que les aventuriers s'approchent du lieu du crime, la silhouette qui avait disparu en passant par-dessus le rebord du pont aérien est passée par-dessous pour les prendre par surprise. Sous la cape se cache une forgelière nommée Couperet, disciple du seigneur des lames. Comme son chef, Couperet pense que les forgeliers doivent se lever et renverser les races « de chair faible ». Elle porte la marque du Karrnath sur son front, bien qu'elle ait abandonné cette nation pour rejoindre le seigneur des lames dans les terres du Deuil. Aujourd'hui, elle est venue à Sharn dans un but bien précis.

Couperet fait partie d'une équipe d'agents envoyés à la cité des Tours pour localiser Bonal Geldem, s'emparer de son travail concernant les activités de la maison Cannith à Sharn lors de l'époque pré-Galifar, et mettre la main sur un schéma perdu depuis des temps immémoriaux. Couperet observe Bonal depuis plusieurs jours, et elle pense que la clef du travail de l'érudit se trouve dans son cartable de cuir. Elle a bondi sur le vieil homme, l'a terrassé, et était sur le point de s'emparer du cartable quand les aventuriers sont arrivés.

Les PJ ont un round pour examiner la scène. Couperet remonte alors sur la rambarde près du corps et attaque. Elle veut le cartable et son contenu, mais sa nature de berserker l'empêche de mettre fin à un combat une fois qu'elle l'a déclenché.

Couperet. Forgelier (personnalité féminine), barbare 1 ; FP 1 ; créature artificielle (vivante) de taille M ; DV 1d12+2 ; pv 14 ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/×3) ou fronde (+1 à distance, 1d4+2) ; Out hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/×3) ou fronde (+1 à distance, 1d4+2) ; AS rage de berserker (1 fois par jour) ; Part forgelier ; AL CN ; JS Réf +0, Vig +4, Vol –1 ; For 14, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 8, Cha 11.

Compétences et dons : Escalade +6, Intimidation +4, Saut +6, Survie +3 ; Corps de mithral.

Langues : commun.

Possessions : hache d'armes, fronde, 15 billes, cape de voyage, sac à dos, *messager final*.

Rage de berserker (Ext). Une fois enragée, Couperet gagne 2 points de vie, son attaque d'hache d'arme passe à (+5 corps à corps, 1d8+4/×3), et sa CA descend à 13. Cette rage dure 7 rounds.

Forgelier (Ext). Immunisée contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la maladie, la nausée, la fatigue, l'épuisement, les effets qui provoquent un état fiévreux et l'absorption d'énergie.

Tactique de combat. Tandis que la forgelière se déplace pour attaquer, les PJ qui réussissent un test de Perception auditive (DD 15) peuvent remarquer au milieu du grondement de la pluie le bruit d'un individu qui s'approche en escaladant la rambarde. Quiconque a réussi ce test peut agir durant le round de surprise. Tous les autres sont pris au dépourvu et inconscients du danger tandis que la forgelière bondit de dessous le pont et attaque.

Couperet plonge dans la mêlée avec enthousiasme pour s'en prendre à l'adversaire le plus proche. Si elle remarque un forgelier aux côtés des aventuriers, elle concentre son

attention sur le « traître allié aux sacs de viande ». Si Couperet subit 4 points de dégâts, elle entre en rage. Quand sa rage se termine, si Couperet fonctionne toujours, elle se souvient de sa mission, tente de récupérer le cartable de cuir et s'enfuit.

Développement. Durant le combat contre Couperet, les PJ peuvent entendre quelques cris provenant des tours proches : « Hé, arrêtez ! », « Au guet ! », « Assassins ! Ils sont en train de tuer un homme ! ». Quelques rounds plus tard, les PJ entendent le sifflet aigu des membres de du guet de la cité, lointain mais de plus en plus proche.

Si Couperet est désactivée, détruite ou inconsciente, son *messager final* se détache de son torse. Il déploie ses ailes fines et s'envole dans la nuit détrempée. Les aventuriers l'ignorent, mais Couperet a transmis la nouvelle de son échec à son supérieur, Sabre, qui se cache en un autre lieu de la ville.

Quand la barbare forgelière est vaincue, les PJ ont un moment pour examiner plus en détail le corps de Bonal et le cartable de cuir, tandis qu'un autre beuglement aigu d'un sifflet du guet semble indiquer que les agents de la loi s'approchent à vive allure.

Le journal de Bonal Geldem. Soit les PJ découvrent le journal en fouillant le cartable de cuir, soit ils le reçoivent plus tard des membres du guet de la cité (voir plus bas). Quand les PJ l'examinent, lisez ce qui suit :

Ce petit journal, mesurant environ 10 cm sur 15 cm, pour 2,5 cm d'épaisseur, est doté d'une couverture en cuir brun foncé décoré de filaments de mithral dont les entrelacs forment un étrange motif. Il n'a pas de titre : seul ce motif de fils de mithral orne sa couverture. À l'intérieur, toutes les pages sont blanches, mais les feuilles sont étranges au toucher : elles ne semblent faites ni de papier ni de cuir, mais d'un matériau difficile à identifier.

Le journal est extrêmement résistant à toute forme de dégâts, y compris au feu, et toute tentative pour y écrire par des moyens ordinaires est un échec. L'encre, le charbon, la craie et les autres outils d'écriture semblent glisser sur les pages vierges. Le journal irradie une puissante aura de magie universelle. Un test de Connaissances (noblesse et royauté) (DD 15) permet aux PJ de reconnaître dans l'icône de la couverture une version primitive du sceau de la maison Cannith, représentant une enclume et un marteau stylisés inclus dans un cercle.

LE GUET DE LA CITÉ (ND 5)

Les membres du guet arrivent un peu tard, et exigent qu'on leur dise ce qui se passe. Cette rencontre n'est pas censée se terminer en combat. Les agents du guet de la cité peuvent donner beaucoup de fil à retordre aux aventuriers, mais la situation risque d'empirer encore si les PJ décident de faire obstruction à la loi. Ni leur niveau, ni leur réputation ne peut les aider s'ils se mettent le guet à dos, mais s'ils coopèrent, les PJ peuvent se faire un ou deux amis haut placés.

Quand les membres du guet arrivent, lisez ce qui suit :

Deux hommes et une femme portant l'armure de cuir cloutée du guet de Sharn surgissent du rideau de pluie sombre. Le chef, un nain chauve puissamment musclé à la barbe taillée de près, s'avance en levant son arbalète dans votre direction. Une petite boule de lumière magique, flottant juste au-dessus de son épaule gauche, illumine les lieux. De part et d'autre, les deux humains, homme et femme, tiennent leurs hallebardes prêtes à l'action.

« Par le nez ensanglanté d'Olladra ! » s'écrie le nain. « Sur ordre du guet, lâchez vos armes et expliquez-vous ! »

Le nain, un certain sergent Dolom, fait toujours de son mieux pour faire respecter la justice à Sharn. Malheureusement, c'est un piètre enquêteur, et il prend généralement ce qu'il voit pour argent comptant. C'est le genre d'individu que des aventuriers ont intérêt à mettre de leur côté, et qui peut causer bien des soucis à des personnages de bas niveau.

Dolom exige que les aventuriers obtempèrent. S'ils refusent ou tentent de s'enfuir, Dolom et ses compagnons attaquent, appelant d'autres membres du guet en renfort. Dans ce cas, 1d4 membres du guet (voir leurs profils ci-dessous) apparaissent tous les 3 rounds jusqu'à ce que Dolom leur donne l'ordre de disposer ou que les PJ se rendent ou soient vaincus.

Si les PJ coopèrent et répondent poliment aux questions de Dolom, ils ont de bonnes chances de gagner la confiance du sergent. Quand le nain demande aux PJ de s'expliquer, le PJ qui parle au nom du groupe doit effectuer un test de Diplomatie. Si les PJ se comportent courtoisement, des témoins venus des boutiques et des maisons environnantes s'avancent pour corroborer leur histoire (le PJ qui fait le test reçoit un bonus de circonstances de +4).

Résultat	Attitude de Dolom
Moins de 15	Dolom ne fait absolument pas confiance aux membres du groupe. Il pose des questions précises sur leur passé et ce qu'ils viennent faire à Sharn.
15–24	Dolom accepte le fait que les PJ essayaient d'être secourables, bien qu'il les encourage à laisser ce genre d'affaires au guet.
25 ou plus	Dolom est impressionné par l'héroïsme et la bravoure dont on fait preuve les PJ. Il leur remet 2 po à chacun pour avoir aidé le guet, et devient un contact amical au sein du guet.

À la fin de cette rencontre, pourvu que les PJ aient convaincu Dolom qu'ils tentaient de se rendre utiles et qu'ils n'étaient pas impliqués dans l'agression du doyen de l'université, le sergent demande au groupe de circuler.

Sergent Dolom. Nain (m), guerrier 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 3d10+9 ; pv 25 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Att morgenstern (+4 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère (+5 à distance, 1d8/19–20) ; Out morgenstern (+4 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère (+5 à distance, 1d8/19–20) ; Part nain ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 13, Dex 15, Con 16, Int 8, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Intimidation +5 ; Rechargement rapide (arbalète légère), Tir à bout portant, Tir de précision [S], Tir rapide [S].

Langues : commun, nain.

Possessions : armure de cuir cloutée, matraque, morgenstern, arbalète légère, 20 carreaux, symbole du guet de la cité de Sharn, bourse contenant 12 po et 6 pa, papiers d'identité.

Nain (Ext). Bonus de +4 aux tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe ; bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 aux tests d'Estimation ou d'Artisanat liés à la pierre et au métal.

Gardes du guet de Sharn. Humain (m ou f), homme d'arme 2 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+2 ; pv 14 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 ;

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Att hallebarde (+3 corps à corps, 1d10+1/×3) ou matraque (+3 corps à corps, 1d6+1 non-létaux) ; Out hallebarde (+3 corps à corps, 1d10+1/×3) ou matraque (+3 corps à corps, 1d6+1 non-létaux) ; AL LN ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2, Escalade +5, Intimidation +5, Perception auditive +2, Saut +5 ; Course, Vigilance.

Langues : commun.

Possessions : armure de cuir cloutée, matraque, hallebarde, symbole du guet de la cité de Sharn, 3 po, papiers d'identité.

L'ENCLUME BRISÉE

Après la rencontre sur le pont aérien, soit les membres du guet renvoient les PJ, soit ces derniers finissent dans une cellule quelque part en ville. S'ils ont été arrêtés (parce qu'ils ont refusé de se rendre quand Dolom le leur a ordonné), ils passent environ une heure enfermés avant que Dolom ne déverrouille la porte et ne les laisse partir. « Vous devez avoir des amis hauts placés », leur dit-il tandis qu'il leur rend leur équipement et les renvoie.

Peu après avoir quitté le pont ou la cellule, les aventuriers sont contactés par une autre silhouette vêtue d'une cape au capuchon serré pour se protéger de la pluie. L'individu leur montre une chevalière aux armes de la maison Cannith. « Si vous voulez savoir la vérité concernant le meurtre de Bonal Geldem, rendez-vous à l'aube à la taverne de l'Enclume brisée ». Avant que les PJ puissent lui poser des questions, la silhouette tourne les talons et disparaît rapidement dans la nuit.

L'Enclume brisée est une petite taverne située dans la tour du masson. Une enseigne placée au-dessus de la porte indique que l'établissement appartient à la maison Ghallanda. À l'intérieur, la patronne halfeline leur souhaite la bienvenue et les mène à une table isolée près du fond de la salle commune. « Ma Dame, » dit la halfeline à la femme qui est déjà assise à la table, « vos invités sont arrivés. » Lisez à haute voix le paragraphe suivant :

L'humaine à la cape bleu nuit a des traits délicats, des yeux d'un bleu profond, et des cheveux noirs et lisses attachés avec des ornements d'argent et de turquoise. Elle porte une chevalière de la maison Cannith à l'annulaire de la main droite et parle d'une voix douce mais claire. « Merci d'être venus. Nous avons des affaires importantes à régler au sujet de la mort malheureuse de Bonal Geldem. Asseyez-vous, je vous prie. »

Il s'agit d'Élaydren d'Vown de la maison Cannith, une cousine de la lignée principale, mais pas une légataire de la famille. Elle désigne des verres et trois cruches contenant de la bière, du vin et de l'eau, avant d'aller droit au but.

« J'ai travaillé avec le doyen Geldem afin de retrouver un héritage familial, » explique dame Élaydren. « Nous devions nous retrouver un peu plus tôt cette nuit, mais comme vous le savez, il n'est jamais arrivé. J'ai appris de la bouche des membres du guet ce qui s'était passé, et j'ai envoyé un de mes hommes pour vous trouver. »

Elle continue : « L'héritage, selon les légendes de la famille, était enfermé dans une fonderie de Sharn de l'Ère pré-Galifar. Le pauvre Bonal pensait avoir découvert l'endroit où se trouvait la fonderie dans un ancien journal de la maison Cannith. J'étais sur le point de financer une expédition qui partirait pour le site, mais sans Bonal... » Sur ces mots, sa voix s'éteint. Elle se penche alors. « Peut-être seriez-vous prêts à retrouver cet héritage pour moi. Contre une généreuse récompense, s'entend. »

À ce moment, soit Élaydren tend aux PJ l'ancien journal (s'ils ne l'ont pas pris plus tôt), soit elle leur demande de le lui montrer (s'ils l'ont en leur possession). Sa chevalière et les filaments de mithral de la couverture brillent à l'unisson quand elle saisit le petit livre. Tandis qu'elle l'ouvre, les pages blanches commencent immédiatement à se remplir d'une écriture délicate et de dessins au crayon. Elle tourne une page particulière, l'étudie un instant, et sort ensuite de sa cape une carte pliée.

« La fonderie perdue se trouve dans les profondeurs de la tour Dorasharn, » affirme dame Élaydren. « Cinquante-sept étages en dessous du système d'égouts moderne de la tour. Je vous offre mille pièces d'or et l'amitié de ma maison si vous retrouvez cet héritage et si vous me le rapportez. M'aiderez-vous ? »

Les faits. Dame Élaydren appartient à la famille de la maison Cannith d'Aundair. Cependant, elle travaille secrètement pour le baron Merrix d'Cannith de Sharn. Il veut le schéma, mais Élaydren ne sait pas pourquoi, ni à quoi sert la relique. Elle sait seulement qu'il veut que l'intérêt qu'il porte au schéma reste secret. Elle donne immédiatement 100 po aux PJ afin qu'ils s'équipent pour l'expédition, mais ne leur donnera le reste des 1000 po que quand ils reviendront avec la relique. Elle leur confie une carte tracée par Bonal et représentant le système d'égouts et le chemin menant aux profondeurs de la tour Dorasharn.

« La relique que je recherche est une plaque d'adamantium en forme d'étoile à sept branches, à peu près de la taille de votre main, » explique Élaydren. « Elle n'a aucun pouvoir spécial en elle-même, mais c'est un ancien schéma, un élément de canevas utilisé par les façonneurs de la maison Cannith d'antan pour créer des objets inhabituels. Retrouvez ce vestige du passé pour nous, et la maison Cannith se montrera particulièrement reconnaissante. »

Les PJ peuvent poser quelques questions. En voici quelques-unes, ainsi que les réponses d'Élaydren.

Qui a tué Bonal Geldem ? « Un serviteur du seigneur des lames. Le prophète forgelier veut le schéma pour servir ses noirs desseins. »

Pourquoi ne demandez-vous pas l'aide de la maison locale ? « La direction de la maison Cannith est frappée par un schisme depuis la destruction du Cyre. Je suis fidèle au chef de ma partie de la famille, qui opère depuis l'Aundair. Je n'ai rien contre la famille basée à Sharn, mais je suis ici pour servir les objectifs de la baronne Jorlanna d'Cannith d'Aundair. »

Comment atteint-on les niveaux inférieurs ? « Cette carte montre comment atteindre les égouts de la tour Dorasharn. Quelque part après du nœud de valves E-213, vous trouverez une porte scellée portant la même marque que le journal de Bonal. Ouvrez le sceau, et le tunnel sur lequel elle donne vous mènera aux niveaux inférieurs oubliés depuis longtemps, où se trouve la fonderie. »

Y a-t-il des périls dont nous devrions être avertis ? « En dehors du seigneur des lames, qui pourrait avoir des agents qui rechercheraient le schéma, qui sait ce qui se terre au plus profond de la cité ? Maintenant que j'y pense, Bonal disait qu'il devrait absolument apporter du feu lors de l'expédition. Je me demande ce qu'il entendait par là ? Quoi qu'il en soit, je vous recommande la plus grande prudence, mais je suis certaine que vous saurez vous occuper de tout ce que vous pourrez rencontrer dans votre quête. » (Si les PJ lui parlent du *messager final*, elle semble troublée, et ajoute que le seigneur des lames semble effectivement tout à fait au courant de la situation.)

Deuxième partie : dans les profondeurs

Les aventuriers peuvent suivre facilement la carte d'Elyadren jusqu'au niveau des égouts de la tour Dorasharn. La tour, une des plus anciennes de la cité, a des étages habités depuis son milieu jusqu'au sommet. Un système d'égouts complexe sépare les niveaux habités des niveaux inférieurs qui ont été fermés et murés pendant plus d'un millénaire.

Les PJ ont besoin d'aide pour trouver le nœud de valves E-213, et le meilleur endroit pour trouver de tels renseignements est le marché aux rats. C'est là qu'ils devront vaincre un autre agent du seigneur des lames pour atteindre la porte scellée qui mène aux niveaux inférieurs de la tour.

Le marché aux rats (ND 1)

La carte d'Élaydren mène les PJ au niveau habité le plus bas de la tour Dorasharn. Maintenant, ils doivent trouver un moyen de pénétrer au niveau des égouts qui se trouve sous leurs pieds. Lisez le texte suivant :

Les tunnels et les couloirs de ce niveau de la tour sont étroits et sombres. De temps à autre, une étroite fenêtre permet d'apercevoir les murs et les fondations surpeuplées des autres tours, et quelques rares torches crachotent ça et là, émettant des cercles de lumière blafarde et des nuages de fumée. Même dans ces conditions, des individus rudes et sales encombrent les couloirs étroits, et l'air vicié est lourd d'une odeur de sueur mêlée des relents des égouts.

Un tunnel s'ouvre sur une large pièce, où un mélange de gobelins, d'humains et de férals est rassemblé autour d'un petit tas d'ordures étalées sur trois couvertures pourries. L'un des gobelins braille : « Ne poussez pas ! Ne poussez pas ! Il y en a toujours pour tout le monde au marché aux rats ! »

Le nom de « marché aux rats » est un terme familier désignant plusieurs entreprises mercantiles itinérantes qui apparaissent spontanément à différents endroits des niveaux inférieurs de la cité. La plupart des marchandises sont des denrées récupérées dans les égouts et les tas d'ordures de la cité basse de Sharn, bien que certains objets volés puissent également apparaître dans les profondeurs. Les PJ n'auront sans doute rien envie d'acheter dans le marché qu'ils visitent. La plupart des marchandises sont sales et abîmées, mais on peut trouver des trésors parmi les ordures. Un test de Fouille (DD 20) réussi permet de révéler les objets suivants, qui ont un potentiel intéressant : un bâton éclairant inutilisé (25 pc), une cloche (25 pc), un miroir d'acier rayé (38 pc) et 15 mètres de corde (25 pc).

Rencontre. Skakan, le gobelin mâle qui tient le marché aux rats, peut donner aux PJ les informations dont ils ont besoin. Cependant, comme tout marchand qui se respecte, il ne donne rien gratuitement. Si les PJ demandent s'il sait quelque chose au sujet du nœud de valves E-213 ou d'une porte menant aux étages inférieurs, Skakan fait mine de ne pas les avoir entendus. Il se contente de désigner ses marchandises et commence à décrire certaines bonnes affaires du jour :

« J'ai là un bâtonnet de cire à cacheter rare, qui n'a servi qu'une ou deux fois, pour soixante pièces de cuivre seulement, » dit le marchand gobelin. « À moins que vous ne préfériez cette superbe couverture de lin à peine moisie ? Trente-neuf pièces de cuivre seulement. Ou une petite brochette de rat bouilli ? Cinq pièces d'argent pour vous. Ou peut-être que je pourrais vous montrer le chemin vers une certaine chambre à valves, mais combien cela vaudrait-il pour des explorateurs chevronnés comme messeigneurs ? Cent pièces d'argent ? »

Skakan préfère traiter avec de vrais acheteurs, et les PJ auront moins de mal à obtenir son aide s'ils lui achètent quelque chose. Il sent l'odeur de l'or et veut exploiter ces visiteurs des niveaux supérieurs. Si les PJ font un achat, ils bénéficient d'un bonus de circonstances de +4 au test de Diplomatie nécessaire pour conclure le marché (le personnage doté du plus haut modificateur de Diplomatie fait le test pour tout le groupe). Le test a un DD de 16, et pour chaque tranche de 1 point de différence entre le résultat et le DD, la somme d'argent que demandera Skakan sera réduite de 10 pièces. Si les PJ obtiennent 20, par exemple, Skakan accepte de les aider pour 60 pièces d'argent. Si les PJ ratent ce test de Diplomatie, Skakan ne négociera en aucun cas en dessous de 100 pa.

Un test d'Intimidation (DD 15) réussi force également Skakan à coopérer, mais cela a également un prix : il n'oubliera pas ces menaces et cherchera à se venger la prochaine fois que les PJ se promèneront dans les niveaux inférieurs de la cité.

Une fois que les PJ et Skakan se sont mis d'accord, il remballe sa marchandise et mène les aventuriers à l'entrée du nœud de valves E-213.

Skakan. Gobelin (m), expert 3 ; FP 1 ; humanoïde (gobelin) de taille P ; DV 3d6 ; pv 10 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 10 ; B.B.A +2 ; Lutte –2 ; Att dague (+3 corps à corps, 1d3/19–20) ou lance (+5 à distance, 1d4/×3) ; Out dague (+3 corps à corps, 1d3/19–20) ou lance (+5 à distance, 1d4/×3) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6 ; For 10, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +7, Connaissances (folklore local) +7, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +9, Diplomatie +11, Estimation +7, Intimidation +3, Perception auditive +9, Psychologie +7, Renseignements +3 ; Vigilance, Volonté de fer.

Langues : commun, gobelin.

Possessions : haillons grisâtres, dague, lance, bourse contenant 3d10 pc, bric-à-brac varié.

Développement. Pendant que les PJ négocient avec Skakan, tout personnage qui n'est pas impliqué directement dans la conversation peut faire un test de Détection (DD 12) pour remarquer que l'un des férals de la foule s'intéresse beaucoup aux héros. Le féral est de l'autre côté de la grande salle, et si l'un des PJ le remarque, il se fond immédiatement dans la foule et disparaît.

L'égout de Sharn (ND 3)

Cette rencontre correspond à la carte *Égout de Sharn*. Lisez ou paraphrasez le texte suivant quand les PJ approchent de l'entrée du nœud de valves E-213.

Skakan désigne un passage étroit menant à un escalier qui plonge dans les profondeurs de la tour. À chaque marche, l'odeur de moisissure et d'égouts devient plus forte, et vous pouvez entendre un bruissement d'eau dont le volume s'accroît au fur et à mesure de votre descente.

L'escalier mesure 1,50 mètre de large, ce qui oblige les aventuriers à avancer en file indienne. Quand les PJ passent l'emplacement marqué d'un A sur la carte, un roublard forgelier les attaque en surgissant de sa cachette dans les ombres. Le forgelier fait une attaque sournoise contre le dernier PJ à passer sur cet emplacement. Chaque PJ peut faire un test de

Détection (DD 18) pour remarquer le roublard caché. Quand il attaque, lisez le texte suivant :

Un forgelier frappe depuis les ombres, fendant les airs de sa rapière avec une précision mortelle. « Vous avez le journal du doyen, » dit-il. Ce n'est pas une question. « Donnez-moi le livre, et vous verrez le soleil se lever demain. Refusez, et nous vous réserverons une mort lente et douloureuse. »

Les escaliers mènent à un tunnel plus large. Une tranchée peu profonde, creusant le sol du tunnel d'environ soixante centimètres, amène les eaux usées d'est en ouest. Une lourde grille permet à l'eau de s'écouler vers l'est, mais bloque le passage. Des valves de métal à diaphragme, disposées à intervalles réguliers le long des murs du tunnel, s'ouvrent à selon un rythme précis pour libérer de l'eau dans le couloir.

Le roublard forgelier a payé des associés, deux combattants férals, qui sont placés à l'endroit marqué d'un B sur la carte. Ils entrent en sauvagerie et s'avancent pour engager le combat contre les PJ quand ils entendent l'attaque du roublard. Les férals ne sont guère disciplinés. Ils foncent dans la mêlée, en visant l'adversaire le plus grand, ou celui qui semble le plus puissant, et en essayant d'attaquer à deux contre un pour prendre l'ennemi en tenaille. Si l'un des férals est vaincu, l'autre s'enfuit. Ils fuient également tous deux si le forgelier est vaincu. Si l'un des PJ a remarqué le féral qui les observait au marché aux rats, il peut le reconnaître, puisqu'il s'agit d'un de ces deux assaillants.

Quand vous déterminez l'initiative pour cette rencontre, considérez que les valves ont un modificateur d'initiative de +4. À chaque round, quand vient le tour de jeu des valves, lancez 1d12 pour déterminer laquelle s'ouvre. Tout personnage situé dans la même ligne que la valve active est frappé par un jet d'eaux usées et doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) pour résister à ce flot. En cas d'échec, le personnage tombe à terre.

Forgelier. Forgelier (personnalité masculine), roublard 2 ; FP 2 ; créature artificielle (vivante) de taille M ; DV 2d6+2 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou arbalète légère (+4 à distance, 1d8/19–20) ; Out rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18–20) ou arbalète légère (+4 à distance, 1d8/19–20) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part esquive totale, forgelier, recherche des pièges ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +1, Vol +0 ; For 12, Dex 16, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Crochetage +8, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +5, Détection +5, Discrétion +8, Équilibre +8, Escalade +6, Fouille +5 ; Corps de mithral.

Langues : commun.

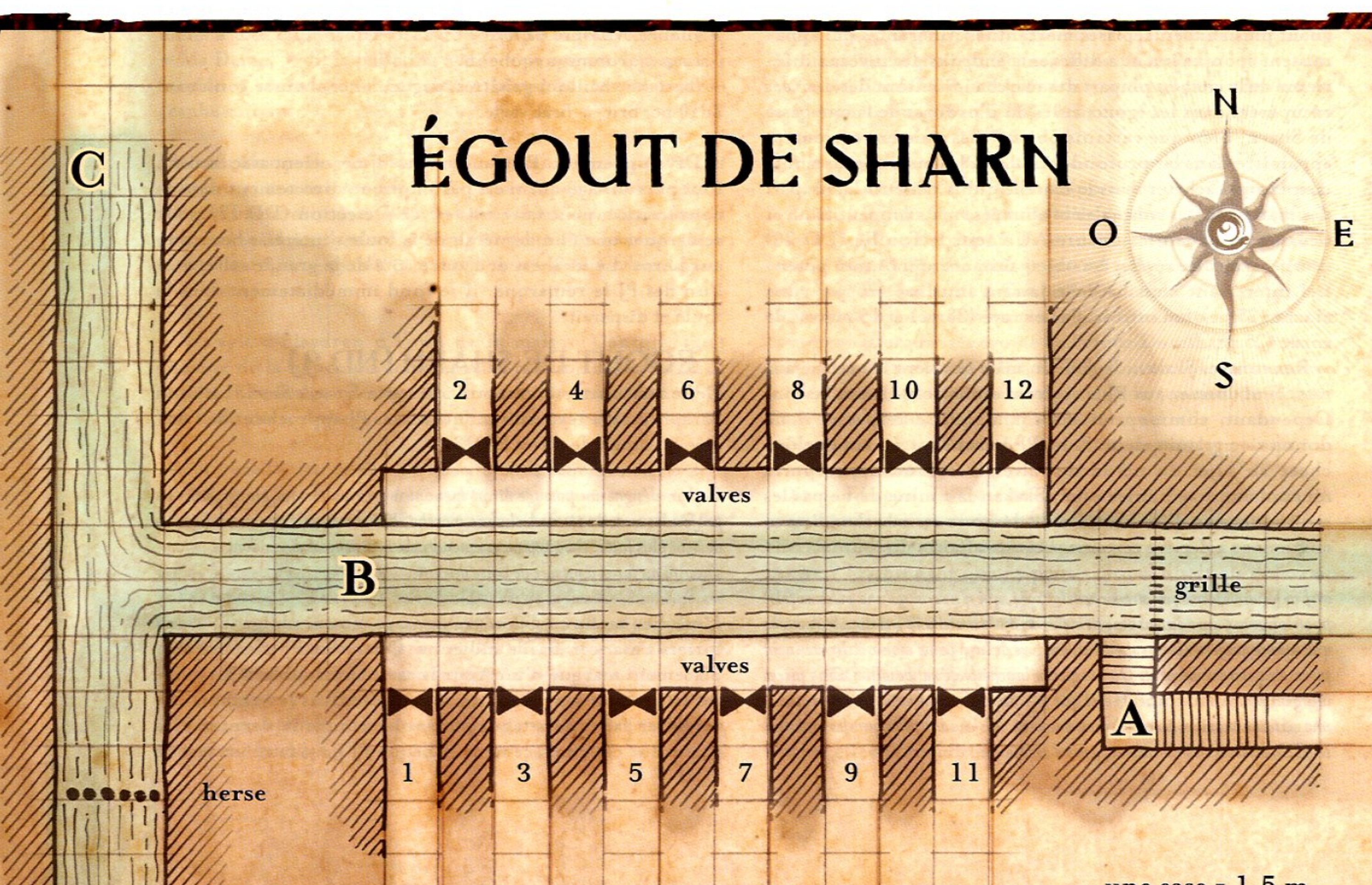
Possessions : rapière, arbalète légère, 10 carreaux, outils de cambrioleur, cape de voyage, sac à dos, *messager final*.

Forgelier (Ext) : Immunisé contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la maladie, la nausée, la fatigue, l'épuisement, les effets qui provoquent un état fiévreux et l'absorption d'énergie.

Férals (2). Féral (m), homme d'armes 2 ; FP 1 ; humanoïde (métamorphe) de taille M ; DV 2d8+1 ; pv 14, 10 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Att dague (+2 corps à corps, 1d4/19–20) ou, en état de sauvagerie, griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; Out dague (+2 corps à corps, 1d4/19–20) ou, en état de sauvagerie, griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; AS marque férale de griffes affilées (dure 5 rounds) ; Part vision nocturne ; AL CN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +0 ; For 10, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Équilibre +3, Escalade +2, Intimidation +4, Saut +5 ; Sauvagerie réparatrice.

Langues : commun, halfelin.



Possessions : dague, armure de cuir, bourse contenant 5 po.

Marque férale de griffes affilées (Ext) : quand ils changent de forme, ces guerriers bénéficient d'un bonus de +2 en Force et développent des griffes qui peuvent servir d'armes naturelles.

Développement. Si le forgelier est mis hors de combat, son *messager final* se détache et s'envole en remontant l'escalier qui a mené les PJ dans l'égout. Le messager rapporte au chef des forgeliers à Sharn les informations dont il a besoin pour traquer les PJ dans les ruines de Dorasharn.

La porte du passé (ND 1)

Une fois ce forgelier et les alliés qu'il avait achetés vaincus, les aventuriers peuvent continuer dans le tunnel. Quand ils arrivent à l'emplacement marqué d'un C sur le plan, ils tombent sur le passage qui mène aux profondeurs de la tour Dorasharn. Lisez ce qui suit :

Une porte métallique circulaire, sorte d'écoutille insérée dans le mur du tunnel et gravée de runes mystiques, doit être la porte scellée dont Élaydren vous a parlé. Au milieu de cette porte, un cercle de mithral luisant représente la même icône que le journal de Bonal : l'ancien symbole de la maison Cannith, l'enclume et le marteau stylisés, qui date d'avant même la fondation du royaume de Galifar.

La porte rayonne littéralement de magie. Si les PJ tentent de l'ouvrir par des moyens ordinaires, ils déclenchent un piège. La seule méthode efficace pour ouvrir l'écoutille consiste à mettre en contact l'icône de la couverture du journal avec celle de la porte circulaire. Si un PJ le fait, les runes de mithral brillent d'un feu magique et la porte s'ouvre. Le chemin qui mène aux niveaux inférieurs de la tour Dorasharn est désormais accessible.

Piège. Un piège à *aspersion d'acide* protège la porte. Si quelqu'un tente de forcer la porte ou de l'ouvrir par d'autres moyens (magiques ou ordinaires) qu'en utilisant le journal, trois orbes d'acide jaillissent de la porte pour frapper des cibles au hasard situées dans les 3 mètres autour de la porte scellée. Le piège se remet en place automatiquement. S'il est désamorcé, il se réamorce au bout de 10 minutes. Même si le piège est désamorcé, seul le journal de Bonal peut ouvrir la porte.

Piège à aspersion d'acide. FP 1 ; objet magique ; déclencheur par contact ou spécial (voir description) ; remise en place automatique ; effet magique : *aspersion d'acide*, 1d3 points de dégâts d'acide, pas de jet de sauvegarde, trois orbes libérés à chaque tentative pour ouvrir la porte ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Troisième partie : Les ruines de Dorasharn

La porte circulaire donne sur un puits vertical de 1,50 mètre de large et plongé dans le noir absolu. On y sent un vent violent qui provient des profondeurs, et qui doit sortir quelque part dans les hauteurs de la tour, ce qui prouve que l'air frais continue à circuler même dans les sections oubliées de l'édifice. Si les PJ ont des cordes et d'autres outils d'escalade (qu'ils auraient dû acheter avec l'avance que leur a donnée Élaydren), la descente n'est pas des plus difficiles. Au fur et à mesure, la pente du puits s'aplanit, pour se muer en tunnel presque horizontal juste avant de déboucher sur une section en ruines de l'ancienne tour Dorasharn. Lisez ce qui suit :

Le conduit vertical est un mélange de terre friable et de pierre antique, avec des mille-pattes et d'autres insectes en guise de décorations vivantes. Votre longue descente vous emmène dans les entrailles de la tour Dorasharn. Bientôt, la pente du conduit s'incurve, et en vous arc-boutant, vous pouvez marcher le long d'un des côtés. Quelques mètres de plus, et le puits devient un tunnel : s'y déplacer en marchant n'est plus ni malaisé ni dangereux.

Le tunnel débouche finalement à environ 1,80 mètre au-dessus du sol dans une vaste salle. Vous ne pouvez pas voir les murs éloignés dans cette obscurité, et les ruines des bâtiments et des murs proches ne sont que des ombres plus prononcées dans la nuit éternelle de la tour, mais vous sentez un changement dans la circulation et la pression de l'air, qui indique qu'un vaste espace s'ouvre devant vous.

Utilisez le plan *Ruines de Dorasharn* pour cette partie de l'aventure. Cette large salle mesure 9 mètres de haut, et les vestiges d'un certain nombre de bâtiments sont dispersés dans toute la zone. Les PJ commencent à l'emplacement marqué d'un A sur le plan. Les passages sur les autres murs mènent à d'autres zones des niveaux inférieurs de la tour. Nul n'est entré dans cette section de la tour depuis des siècles, mais cela ne veut pas dire que l'endroit est désert.

Légende de la carte de Dorasharn

Voici un bref aperçu des différents lieux où se déroule cette partie de l'aventure. Chacun d'entre eux est lié à un emplacement numéroté de la carte des ruines de Dorasharn. Les rencontres sont décrites plus en détail dans la suite de cette partie.

1. Nuée de scarabée. Quand les PJ entrent dans cette large zone, un essaim de scarabées noirs affamés les détecte et se rue sur eux pour se nourrir.
2. Temple en ruines. Un lieu serein où les PJ peuvent se reposer et récupérer dans une relative sécurité.
3. L'embuscade de Sabre. Si les PJ examinent cette zone avant d'entrer dans la fonderie, ils ne trouvent rien d'inhabituel. Quand ils émergent de la fonderie, le lieutenant du seigneur des lames les attaque depuis l'abri que confère cette zone.
4. Rats monstrueux. Une autre menace, composée des habitants des ruines, tente de faire des PJ son dîner.
5. Fonderie de la maison Cannith. Le but des aventuriers, le schéma, les attend dans ce vieux bâtiment.

1. Nuée de scarabées (ND 2)

Tandis que les PJ se laissent tomber dans l'immense salle et entrent dans la zone marquée d'un 1 sur le plan, ils entendent un son curieux.

Un bruit de fond permanent émane des murs et des ruines qui vous entourent. Il vous faut un moment pour le reconnaître, mais finalement, vous distinguez une sorte de crissement mêlé d'un bourdonnement au milieu de la cacophonie. Il n'est pas très différent du son des insectes de la Forêt Royale, sauf que cette salle semble amplifier et faire résonner le bruit d'une manière troublante.

Faites faire un test de Perception auditive (DD 15) aux PJ. Quiconque le réussit entend le crissement furieux et le claquement des carapaces qui s'amplifie tandis qu'un essaim de scarabées noirs se précipite sur eux. Ceux qui ratent le test ne peuvent pas agir pendant le round de surprise.

Un tapis sombre rampe dans votre direction sur le sol poussiéreux. À bien y réfléchir, ce n'est pas un tapis mais une marée frétillante et cliquetante de scarabées noirs luisants qui déferle furieusement sur vous.

Créatures. La nuée de scarabées est composée d'une masse de scarabées noirs affamés, carnivores et de la taille d'un poing, capables de dévorer un humain en quelques minutes quand ils sont en grand nombre. Même un personnage forgelier, avec ses composants organiques, peut devenir une source de nourriture pour la nuée.

Nuée de scarabées. FP 2 ; vermine (nuée) de taille Min ; DV 4d8 ; pv 13 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +3 ; Lutte — ; Att nuée (1d4) ; Out nuée (1d4) ; Esp/All 3 m/0 m ; AS distraction ; Part immunité contre les dégâts des armes, nuée, vermine, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 3.

Compétences et dons : Détection +4, Perception auditive +4.

Langues : —.

Possessions : —.

Attaque de nuée (Ext). Une nuée de scarabées ne porte pas d'attaques normales. Elle inflige des dégâts automatiques à toute créature qui occupe la même case qu'elle à la fin de son mouvement, sans avoir à faire de jet d'attaque. Les attaques de nuée ne sont pas soumises aux chances de rater dues à l'abri et au camouflage. Les nuées ne contrôlent pas l'espace où elles se trouvent et ne font pas d'attaques d'opportunité.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de scarabée doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Nuée. Les nuées ne sont pas sujettes aux coups critiques et ne peuvent pas être prises en tenaille. Elles sont immunisées contre tout sort ou effet qui prend pour cible une créature spécifique ou un certain nombre de créatures (y compris les sorts visant une seule cible). Les nuées ne subissent que la moitié (50%) des dégâts infligés par les sorts et effets qui affectent une zone, comme les armes à impact.

Une nuée de scarabée est immunisée contre les dégâts de toutes les armes. Réduire une nuée à 0 point de vie permet de la disperser, bien que les dégâts subis jusqu'à ce moment ne dégradent ni la nuée ni sa capacité à attaquer. Les nuées ne peuvent subir de croc-en-jambe, de prise ou de bousculade, et elles ne peuvent pas utiliser l'action de combat « lutte » contre leur adversaire.

Compétences. Une nuée de scarabées bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Tactique. La nuée de scarabées est affamée et rusée, mais pas intelligente. Elle se rue sur la source de nourriture potentielle la plus proche et se contente de la submerger tant qu'elle reste vivante et dans la même case.

Les attaques de feu et les armes alchimiques sont les plus efficaces contre la nuée. On peut utiliser une torche comme arme improvisée, infligeant 1d3 points de dégâts de feu à chaque coup réussi. Une lanterne peut servir d'arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées dans les cases adjacentes à l'endroit où elle se brise, et +50% de dégâts supplémentaires à la nuée.

Si les PJ peuvent éviter la nuée de scarabées pendant 3 rounds consécutifs, elle se disperse et les insectes retournent à leurs affaires. Naturellement, si les héros courent dans une autre zone, ils devront affronter la nuée en même temps que le nouveau péril auquel ils seront confrontés. Si un PJ veut battre en retraite dans le tunnel par lequel il est arrivé, il doit réussir un test d'Escalade (DD 13) ou un test de Saut qui le place à au moins 1,20 mètre du sol (voir *saut en hauteur*, page 84 du *Manuel des Joueurs*).

2. TEMPLE EN RUINES

L'apparence extérieure de ce bâtiment suggère qu'il s'agissait autrefois d'un temple. Si un PJ réussit un test de Connaissances (religion) (DD 12), il reconnaît les anciens symboles d'Onatar, dieu de la Forge et de la Création, sculptés dans les colonnes et les contreforts. Si les PJ entrent dans le bâtiment en ruines, ils remarquent qu'il émane de l'endroit un sentiment de sérénité. Effectivement, aucune des créatures qui rôdent dans la salle n'entrera en ce lieu, et les PJ peuvent se reposer et récupérer ici s'ils le désirent.

Si les PJ passent 8 heures ou plus à récupérer des points de vie et des sorts, le lieutenant du seigneur des lames chargé de récupérer le schéma s'introduit discrètement dans la grande salle. Sabre, l'un des fidèles disciples du seigneur des lames, n'attaquera pas les PJ avant qu'ils ne soient entrés et sortis de la fonderie. Jusqu'à ce moment, il restera caché, à attendre et à observer pour déterminer la limite de leurs talents et de leurs pouvoirs.

Si les PJ examinent l'intérieur du temple en ruines (test de Fouille DD 20), ils découvrent des fonts baptismaux en partie enterrés au coin nord-ouest (indiqué par un B sur la carte). Le liquide clair qu'on y trouve est l'équivalent de trois doses d'une *potion de soins légers*.

3. L'EMBUSCADE DE SABRE

Sabre reste caché tant que les PJ ne sont pas entrés dans la fonderie. Le forgelier qui dirige l'équipe envoyée à Sharn pour trouver Bonal Geldem et récupérer le schéma perdu est désormais seul. Les PJ ont vaincu ses comparses, mais grâce à leurs *messagers finaux*, il a pu rattraper les PJ et les suivre dans les ruines des profondeurs de la tour Dorasharn.

Si les PJ examinent les tas de gravats situés derrière la colonne de pierre, ils ne trouvent rien d'intéressant hormis deux passages étroits qui mènent à d'autres lieux des soubassements de la tour. Une fois que les PJ sont sortis de la fonderie (en possession du schéma, s'ils ont un peu de chance), Sabre leur tend une embuscade en restant à couvert derrière la colonne et les tas de gravats environnants. Reportez-vous à la quatrième partie pour les détails de la rencontre finale.

4. RATS MONSTRUEUX (ND 2)

Quand les PJ entrent dans cette partie des ruines, ils attirent l'attention d'une paire de rats monstrueux. Ces créatures sont des chasseurs intrépides, et se déplacent pour prendre en tenaille le membre du groupe qui semble le plus faible. Utilisez le profil des rats monstrueux de la page 277 pour jouer cette rencontre.

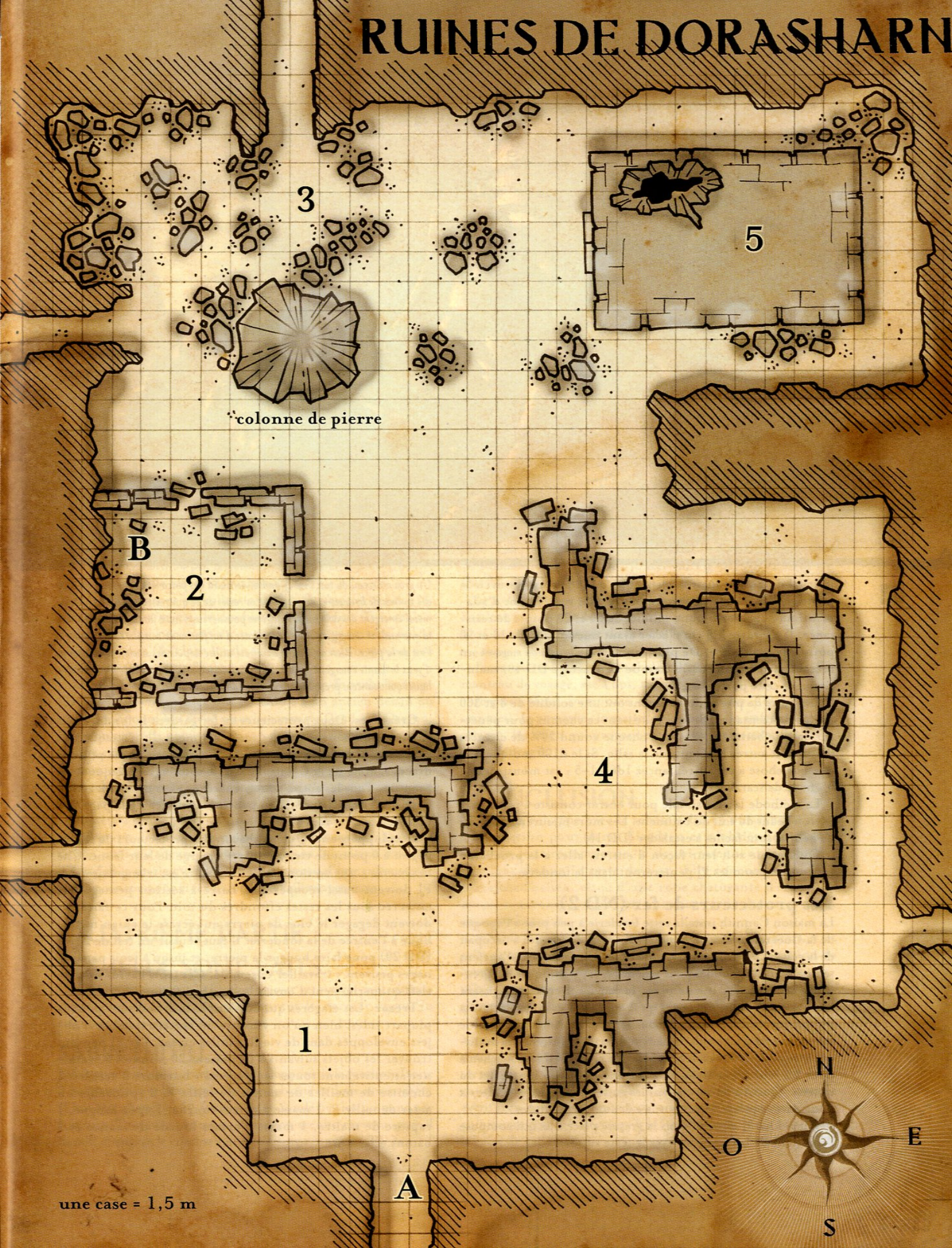
5. LA FONDERIE DE LA MAISON CANNITH

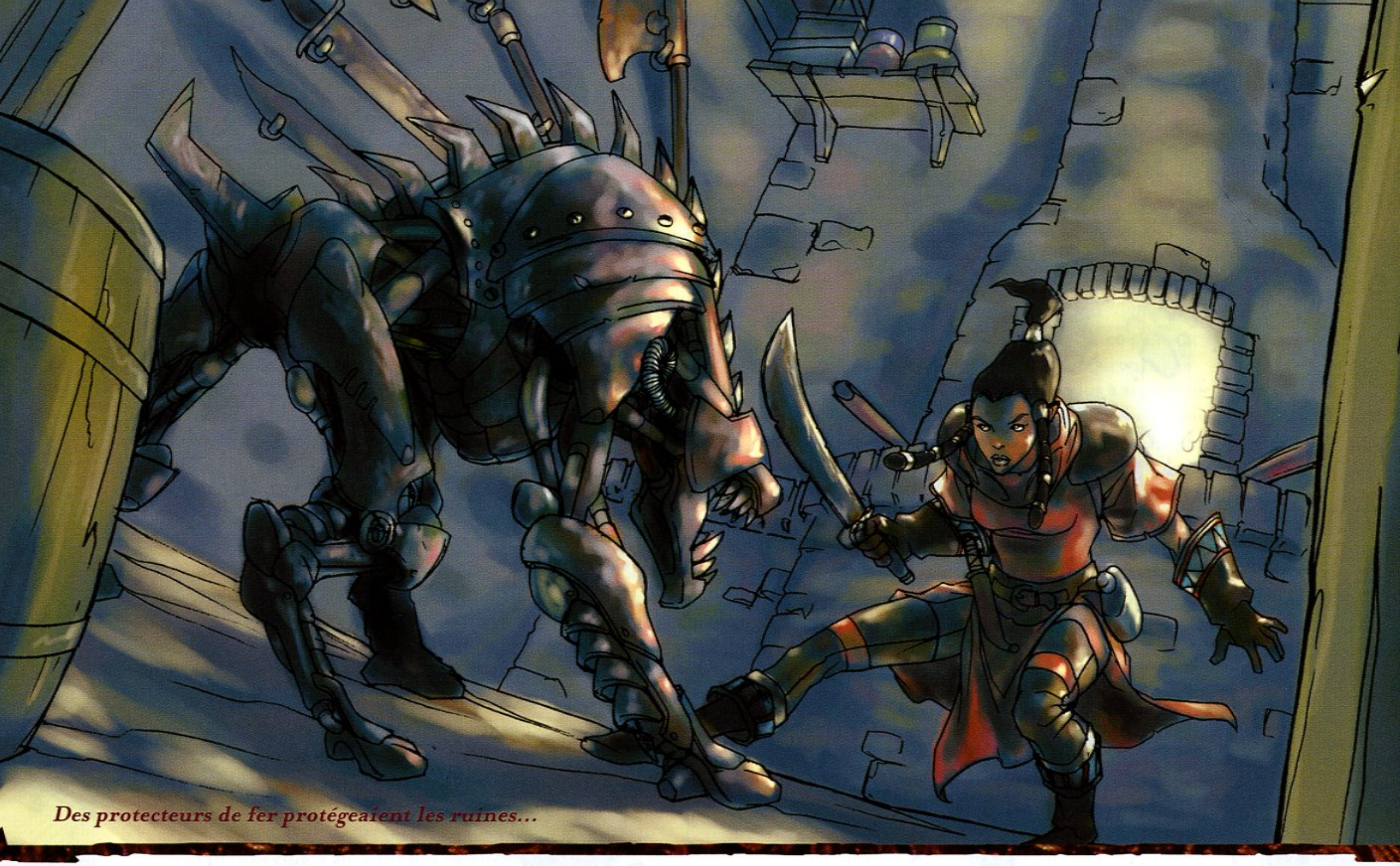
Les PJ finissent par atteindre le but de leur expédition. Le défi que représente la fonderie de la maison Cannith est composé de trois missions : trouver le moyen d'entrer, vaincre les protecteurs de fer qui la gardent, et accéder à la chambre forte qui renferme le schéma.

Pénétrer dans la fonderie (ND 1)

La fonderie de la maison Cannith est le seul bâtiment intact de cette partie de la tour. Si les PJ en font le tour, ils voient des murs solides et une porte à deux battants sur le flanc ouest du bâtiment.

La porte à deux battants semble faite d'adamantium. Ses deux pans sont ornés du même blason que la couverture du


RUINES DE DORASHARN
3
5
colonne de pierre
B
2
4
1
A
une case = 1,5 m
N
O
E
S



Des protecteurs de fer protégeaient les ruines...

KA

journal de Bonal, mais la technique qui a permis d'ouvrir la porte scellée ne fonctionnera pas ici. Le revêtement d'adamantium de la porte a une solidité de 20 et 20 points de résistance. Il recouvre 7,5 cm d'acier ayant une solidité de 10 et 90 points de résistance. De plus, un sort de *verrou du mage* et un mécanisme extraordinaire (test de Crochetage DD 40) maintiennent cette porte close.

Les murs de pierre du bâtiment ont une solidité de 8 et 360 points de résistance. Si les PJ utilisent ce chemin pour pénétrer dans le bâtiment, ils ont à chaque round 20% de chances d'attirer d'autres habitants de la salle. Si le d100 indique que quelque chose a été attiré, lancez 1d6 : 1–5 : rat monstrueux ; 6 : nuée de scarabées.

La méthode la plus simple pour entrer consiste à passer par le trou béant du toit du bâtiment. Les murs mesurent 6 mètres de haut et sont faciles à escalader (DD 10).

Quelle que soit leur façon d'entrer, allez à la prochaine rencontre quand les PJ pénétreront dans la fonderie.

Les protecteurs de fer (ND 2)

La maison Cannith installa cette fonderie à peu près à l'époque de la Guerre des Dracogrammes. Kedran d'Cannith s'occupait de la gestion de cet endroit quand il ne recherchait pas d'anciens secrets ou des méthodes pour améliorer ses techniques de Création. Les légendes insistent sur le fait qu'il créa un puissant canevas en utilisant des textes qu'il avait trouvés en explorant la région aujourd'hui connue sous le nom de Xen'drik. Seul le baron Merrix d'Cannith, le patron secret d'Élaydren, a la moindre idée de ce que ce canevas permet de créer, et il veut le schéma pour lui seul. Le schéma n'est qu'un des quatre morceaux du canevas. Quant à savoir où sont les autres morceaux et si Merrix pourra les acquérir, laissons cela à de futures aventures.

Quand les PJ entrent dans la grande pièce nue qui compose l'intérieur de la fonderie, lisez le texte suivant :

Un gros morceau du toit s'est effondré, écrasant des placards et des étagères sous des tonnes de briques et de pierres. Les restes de ce qui ressemble à un chien de métal émergent des débris. Des étagères poussiéreuses mais intactes s'alignent sur le mur sud, et une gigantesque forge dotée d'un fourneau remplit tout l'espace à l'est de la pièce. Rien ne semble avoir été utilisé depuis des siècles. Deux paires d'yeux brillants émergent des ténèbres, au loin, et vous voyez deux chiens métalliques qui avancent précautionneusement dans votre direction.

Créatures. Deux protecteurs de fer gardent la fonderie. Ils attaquent quiconque entre dans le bâtiment. Ils n'attaqueront pas le PJ qui porte le journal de Bonal, ni quiconque porte le dracogramme de la Création, sauf si ceux-ci les attaquent en premier. Tous les autres sont menacés par ces créatures artificielles. Utilisez le profil du protecteur de fer de la page 289 pour jouer cette rencontre.

Développement. Quand chacun des protecteurs de fer est réduit à 0 point de vie, une barre émerge de leur front. Une des barres a une section carrée, et l'autre est triangulaire. Les PJ doivent aussi récupérer la barre à section pentagonale enterrée sous les restes effondrés du toit. Pour ce faire, ils doivent dégager le bloc de pierre qui écrase le chien métallique à l'entrée de la fonderie. Il faut réussir un test de Force (DD 20) pour faire bouger la pierre, et jusqu'à trois personnages peuvent y travailler ensemble. Ces trois barres sont les clefs qui permettent d'ouvrir la chambre-forte.

Trésor. Les étagères qui bordent le mur sud sont pour la plupart vides, bien qu'on y trouve un certain nombre d'objets enveloppés dans de vieilles toiles cirées. Les PJ peuvent trouver les objets suivants s'ils passent 20 minutes à examiner attentivement toutes les étagères : 1 armure d'écailles, 1 chemise de mailles de maître de taille P, 3 rondaches en acier de taille P, 1 masse d'armes lourde, 1 épée longue, 1 rapière de maître, 1 masse d'armes lourde de maître et 2 bâtons éclairants.

La chambre forte (ND 3)

L'ensemble composé par la gigantesque forge et son fourneau ressemble à une version primitive de ceux qu'on trouve dans n'importe quelle boutique ou enclave de la maison Cannith. La forge et le fourneau occupent les 3 mètres les plus à l'est de la pièce, et des dalles de métal recouvrent le sol à 3 mètres devant les héros. On trouve trois trous, placés à intervalles réguliers au-dessus de la forge, respectivement en forme de pentagone, de triangle et de carré.

Piège. Si les barres sont placées dans le bon ordre, la forge et le fourneau s'ouvrent pour révéler la chambre forte secrète. À chaque fois qu'une barre est placée dans le mauvais ordre, le piège se déclenche et quiconque se trouve dans les 3 mètres autour de la forge (sur les dalles métalliques) subit 1d6 points de dégâts d'électricité. Quand une barre est placée correctement, elle s'imbrique dans son emplacement et le piège ne se déclenche pas. L'ordre d'insertion des barres est le suivant : triangle, carré, puis pentagone.

Piège à décharge électrique. FP 2 ; objet magique ; déclencheur spécial ; remise en place automatique ; effet magique : *décharge électrique*, 1d6 points de dégâts d'électricité, pas de jet de sauvegarde ; Désamorçage/sabotage (DD 30).

Développement. Une fois que les barres sont placées dans le bon ordre, la chambre forte située derrière la forge et le fourneau s'ouvre. Les PJ peuvent maintenant prendre le trésor placé dans ce petit coffre caché.

Trésor. On peut récupérer les objets suivants dans la chambre forte secrète : un sac de 100 pa, un sac de 100 po, 4 lingots d'or valant chacun 50 po, 3 *potions de soins modérés*, 1 *potion d'armure de mage*, une vieille carte, et le schéma.

Si les PJ trouvent un collectionneur, ils peuvent vendre les pièces d'or et d'argent le double de leur valeur. Trouver un collectionneur nécessite un test de Renseignements ou de Connaissances (folklore local) de DD 20 une fois revenu aux niveaux supérieurs de Sharn.

La vieille carte représente un certain nombre de symboles énigmatiques dispersés sur ce qui ressemble à un ancien dessin du territoire aujourd'hui divisé entre les terres du Deuil et le Dargûn. Elle peut servir de point de départ à de futures aventures de votre propre conception : la signification des symboles est révélée dans l'aventure d'Éberron intitulée *Les ombres de la Dernière Guerre*.

Le schéma apparaît sous la forme d'une plaque d'adamantium en forme d'étoile à sept branches. Il mesure un peu plus de 15 centimètres d'une pointe à l'autre, et est recouvert d'étranges motifs gravés. Il irradie une puissante aura de magie de transmutation, mais n'a aucun pouvoir magique en lui-même. Un sort d'*identification* révèle qu'il s'agit d'un morceau d'une relique plus grande conçue pour créer un objet de taille supérieure.

Quatrième partie : Les jeux sont faits

Quand les PJ quittent la fonderie pour retourner aux niveaux supérieurs de la cité, ils rencontrent le dernier agent du seigneur des lames à Sharn : Sabre.

Sabre (ND 3)

Sabre attend dans les gravats situés à l'opposé de la fonderie (zone 3 du plan *Ruines de Dorasharn*). Il a une arbalète et deux *carreaux de feu*. Il fait feu quand les PJ sortent de la fonderie, les prenant par surprise. Toujours à couvert, il tire son second carreau, puis il bondit et engage le combat au corps à corps contre les PJ.

Tandis que vous émergez de la fonderie, un carreau d'arbalète enflammé jaillit des gravats qui entourent la plus grande des colonnes de pierre. « Viande faible ! », hurle une voix puissante provenant de la même direction. « Vous allez affronter Sabre, le plus grands des disciples dévoués du seigneur des lames. Lâchez le schéma et partez. Je n'ai pas envie d'avoir votre sang sur les mains ce soir. »

Sabre n'a aucune intention de laisser les PJ en vie après tous les ennuis qu'ils lui ont causé, mais il espère les empêcher d'agir jusqu'à ce qu'il puisse tirer son second carreau. Il divague sur les dégradations qu'ont endurées les forgeliers, tout en essayant d'irriter les PJ avec ses vantardises concernant ses prouesses guerrières. C'est ensuite qu'il se rue à la curée.

Sabre combat avec férocité jusqu'à ce qu'il soit réduit en dessous de 10 points de vie. Il essaie alors de s'enfuir. Si les PJ le laissent s'enfuir par l'un des passages, il pourra revenir en tant qu'adversaire récurrent des héros. Sinon, il combat jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il puisse s'enfuir avec le schéma.

Sabre. Forgelier (personnalité masculine), guerrier 3 ; FP 3 ; créature artificielle (vivante) de taille M ; DV 3d10+6 ; pv 28 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 11, contact 19, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Att *épée longue +1* (+7 corps à corps, 1d8+3/19–20) ou arbalète légère (+5 à distance, 1d8+1/19–20 plus 1d6 de feu) ; Out *épée longue +1* (+7 corps à corps, 1d8+3/19–20) ou arbalète légère (+5 à distance, 1d8+1/19–20 plus 1d6 de feu) ; Part forgelier, réduction des dégâts (2/adamantium) ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +2 ; For 14, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +4, Intimidation +6 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance [S], Corps d'adamantium, Science de l'initiative [S].

Langues : commun.

Possessions : épée longue +1, arbalète légère, 2 *carreaux +1 de feu*, manteau de voyage, sac à dos, *messager final*.

Forgeliers (Ext). Immunisé contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la maladie, la nausée, la fatigue, l'épuisement, les effets qui provoquent un état fiévreux et l'absorption d'énergie.

Conclusion

Si Sabre s'échappe avec le schéma, les PJ ont échoué dans leur mission pour dame Élaydren et n'obtiennent pas le reste de leur récompense. S'ils lui ramènent le schéma, elle leur donne le reste de l'or. Elle rencontre les PJ à l'Enclume brisée, vêtue d'une robe chatoyante d'iriselline bleue et accompagnée d'un puissant garde du corps de la maison Cannith.

« Vous avez toute ma gratitude, » leur dit Élaydren, « et celle de ma maison. Rendez-vous régulièrement à la station de communication de la maison Sivis à la tour Barmin. Je pourrais vous y laisser un message si j'ai d'autres missions à vous proposer. » Elle part ensuite avec son garde du corps.

Les PJ peuvent maintenant dépenser leur récompense. Mais à quoi sert le schéma ? Quelle importance revêt-il dans les plans du baron Merrix et du seigneur des lames ? Quels autres secrets peut renfermer le journal de Bonal ? En tant que MD, vous pouvez utiliser ces pistes pour développer de futures aventures, ou vous pouvez vous tourner vers des scénarios du commerce comme *Les ombres de la Dernière Guerre* pour connaître la suite de cette histoire.

Index

Note : un numéro de page en **gras** indique l'entrée principale parmi celles présentées ; un numéro en *italique* indique une carte ou une illustration.

abyssal (langue) 47
Académie militaire de Rekkenmark 179, 183
acide ardent 120
acier ignifié 122, 126
Adal ir'Wynarn 138
Adar 24, 30, 221
Aërénal 24, 216, *214*, *217*
aérien (langue) 47
aérodiligence 121
aéronef 125, *125*, 225, 271, 272
Âge des Démons 166, 169, 200, 224, 305
Âge des Dragons 166, 224
Âge des Géants 224
Âge des Monstres 211, 213, 224
Aile putride (tribu de l') 175
ailes-planantes 123, 282
airainite 126
airainitier 216
Alain ir'Ranek 151
alarme domestique 265
Alder d'Cannith 229
Alina Alrène ir'Korran 229
Alvirad *157*
animaux mage-sang 123, 240, 276
anneau de confidence 272
anneau de Sibérys, voir Sibérys
anneau des souffrances partagées 265
Antre du Geôlier *169*, 170
Antrefiélon *169*
Apostate écailleuse, voir Vvarâk
aquatique (langue) 47
Arashûl *187*
Arawaï 41, **68**, 139, 156
arbres Gardiens 158
Arcanix *137*, 139
Arche blanche (pont de l') 184, 185
Ardev *145*
Argonesse 24, *215*, 220
argonique (langue) 47, 133
Argonth 151
Ariolan *211*
armure ectoplasmique (dracolithe de) 268
armure feuilletée 120
armure resplendissante de Dhaân 273
Arthûn *161*
Arul-Brune *207*
Ashtakala 168, *169*
Assemblée **227**
Âstérinian 130
Astilabor 130
Athandra *207*
Athanor *169*, 171
Atur *179*, 184
Auberge itinérante 193, 234
Aundair 24, 134, **136**, *137*
Aundair ir'Wynarn 136, 225
Aurad ir'Wynarn 138
Aurala ir'Wynarn 136, 225, 231
Auréon 41, **68**, 139, 200, 213
Aurum 142, 212, **228**
autel de résurrection 265
Autus ir'Soldorak 228
Auxylgard *207*
baguette éternelle 269
Baguettes royales 147
Bahamut 130
baie d'Eldyn *135*, *137*, *157*, *169*
baie de Karrn *179*
baie de la Vipère *201*
baie de Zarash *187*
baie du Croissant *157*, *187*
baie du Kraken *135*, *161*, *203*, *211*
Balafre *173*
Bâldra, voir Boldréi
Balinor 41, **68**, 156, 163, 187, 193
Bâlkan, voir Balinor
Bâlo le Borgne 203
balsite 124, 127
balsitier 216
bannière de sauf-conduit 163, 164
Baran (fortin de) *145*
barre du vent et de l'eau 266
bastion de l'Avant-Garde *137*
bastion de Mror 25, 134, **142**, *143*
bastion Noldrune 143
bâton fumigène nocif 120
Beaucastel 139, **140**
Beaurefuge *137*, 139
Belaëreth 217
Bellatrix 181
Berre Poingranit 184
bêtes-fantômes 204
bibliothèque de Korranberg 212, **228**
bief du Dragon *215*
bière du Boisnuit 178
Blanchefalaise *201*
bois Brûlé *207*, 209
bois de Karrn *179*
bois Fou *217*
bois Imposants 154, *157*
bois Vigilant *173*
Boisnuit *179*, 184
Bois-Soupirs *137*
Boldréi 40, 41, **69**, 143, 156, 183, 187, 200
Bonal Geldem 309
boomerang talantais 26, **119**
boomerang xen'drik 119
Boranel ir'Wynarn 144, 146, 225, 231
Borina ir'Wynarn 146, 178
Boroman ir'Dayne 220, 231, **232**
Bortan ir'Wynarn 146
Bosquet du Chasseur 157
Boucliers royaux 147
Bourse du Grand Monde 139
boussole (dracolithe de) 269
Bout-du-Monde (monts du) *191*, *201*
bracelet de confort 266
bras-arbalète 260
bras-lame 260
Brée (rivière) *145*, *207*
Brée ir'Wynarn 144, 225
Brélande 25, 134, **144**, *145*
Bréven d'Dénéith 181, 233
Brisecrâne *161*
Brisedent *161*
Brise-Lames (monts) *161*, *213*
broche à paraphe 122
Broyeurs de Bara 151
brume gris funeste *203*, 204
Butte-au-Chancre 169, *169*
Byeshk (monts) *157*, *173*
byeshk 127, 172
Cail d'Dénéith 160
Callaïne de la Parole sanglante 175
Cap Lointain *196*
capitaine des Ossements 184
capitaine des Trépassés 184
capitaine Ellanar 147
capitaine Notak Neuf-doigts 158
capitaine Otherro 209
capitaine Toris 152
capitaines de la Sentinelle 181, 233
Cap-Tempête 223
Carash 175
Carcassorc *145*
castel Arakhaine *145*, 147
Castelbrûlé *169*
Castel-Silex *145*
cathédrale de l'Ost souverain 183
cathédrale de la Flamme d'Argent *69*, 208
Cazhâk Drâl *173*, 176, 305
ceinture taurique 262
céleste (langue) 47
Cercle de la Nuit 242
Chagrin de Balinor *187*
chaîne des Ferracines *179*
Chambre de la Flamme 209
Chambre des Rêveries secrètes 170
Champ de Bataille, voir Shavarath
champ de ruines *203*, 205
champ des lamentations 140
Chandelyre *161*, 164
changelins 12
Chantrefeuilles **86**, 156
Chaos Bouillonnant, voir Kythri
Charl ir'Loran 181
Charognards (tribus des) 167
château Angwar *207*
château Arythawn *207*
château de la Limace *187*
château des Falaises d'Argent *207*
Château-Zéphyr *211*
Chatetourmente (tribu des) 175
chevalière à paraphe magique 122
Chevaliers de la Couronne, voir Chevaliers du Thrane
Chevaliers du Thrane 209
chevaliers profanes 139
Chevaliers sylvestres 152
Chronepsis 130
Chronique de Korranberg 133, 212
cicérone 261
Ciel Azur, voir Syranie
cimeterre double valénar 27, **119**
Cinq Nations 134, 225
Citadelle de la Nuit 184
citadelle du Gardien *161*, 164
Citadelle royale 147
cité aux échasses, voir Zarash'ak
cité de la nuit, voir Atur
cité des morts, voir Shaë Mordaï
cité des tours, voir Sharn
Code de Kaïus 180
Code juridique du Galifar 139, 153, 180, 209
Cœurvert 157, *157*, 241
Col-Korunda 143, *143*
collier du lien sauvage 266
commandant Baruk 170
commun (langue) 47, 133
commun des profondeurs (langue) 47
comptoir de Dhavin *187*
confins d'Eldyn 25, 134, **154**, *157*
Confins de Grell *161*
Congrès profane **138**, 139, 230
Conseil de fer 142
conseil des cardinaux 209
Conseil des neufs 212
contrôleur central 263
Corne gelée (monts de la) *157*, *169*
Corne-de-Gorgone *161*, 163
couatls 166, 171, 193, 206, 224, 303
Cour d'Outre-Mort 41, **67**, *67*, 211, 218, 291, 292
Cour Féerique, voir Thélanis
Couronne du Dragon *145*, 152
courseurs 123, 190, **282**
Crâne-de-Wyverne *161*, 163
Crépuscule venimeux (peuple lézard du) 199
cristacier riédrain 127
cristal d'Irian 91
cristal de Mabar 91
Croche-Falaise *196*
Croisée des Chemins *191*, 193, 234
Crypte du Codex 213
cuirasse de Kamvûl Norek 273
Cyre (rivière) *203*
Cyre 25, 202, 210
Cyre ir'Wynarn 225
daëlkyr (langue) 47
daëlkyrs 154, 156, 158, 175, 177, 186, 188, 189, 220, 224, 244, 246, 264, **280**, 305
Dague *145*
Daguepourrie 169, *169*
Dajar Orioth (la jungle des Dagues) *217*
Dal Quor **94**, 220, 224, 242
Dalin d'Valadis 136, 157, 240
Dânvi 94
dânvien (langue) 47
Dargûn 25, 134, **160**, *161*
Daric d'Veldéran 239
Daroûn ir'Wynarn 141
Darro ir'Lain 139
Daskaran *207*
Déléthorne 156, *157*
Dernière Guerre 131, 134, 178, 225
désert des Lames *191*, *211*
désolations démoniaques 25, 134, **166**, *169*
Dévastation *169*, 171
Dévoreur (le) 41, **70**, *70*, 305
Dévoreur de Rêves 242
Dhakân (clans) 160, 162, 304
diadème d'acuité sensorielle 266
diadème de passage focalisé 266
Diani ir'Wynarn 208, 231
disque de résistance énergétique 260
dissimulateur d'aura (dracolithe de) 269
documents de voyage 122
Dol Arrah 40, 41, **69**, 156, 163, 183, 209
Dol Dorn 38, 41, **69**, 143, 163, 183, 209, 304
dolgontes 244, 283
dolgrimes 189, 244, 284
Dolleirranasha le Rouge
Dolurrh **95**, 170, 184
Dorius Alyre ir'Korran 228
Douze (les) 179, 182, **229-230**
Dracbourg 200, *201*
dracogramme de Garde *54*, 65, 142, 235
dracogramme de l'Écriture *53*, 65, 238
dracogramme de l'Hospitalité *57*, 65, 234
dracogramme de l'Ombre *58*, 66, 217, 237, 239
dracogramme de la Création *46*, 64, 232
dracogramme de la Découverte *47*, 64, 186, 239
dracogramme de la Détection *51*, 64, 236
dracogramme de la Guérison *56*, 65, 234
dracogramme de la Mort 196, 237, 243
dracogramme de la Sentinelle *61*, 66, 233
dracogramme de la Tempête *65*, 66, 236
dracogramme du Dressage *52*, 64, 156, 240
dracogramme du Passage *59*, 66, 236
dracogrammes 63, 130, 134, 264
dracolithe de scrutation 270
dracolithe profane 121
dracolithe profane d'Auréon 270
dracolithes 92, 127, 130, 143, 166, 170, 172, 185, 186, 188, 189, 197, 198, 206, 220, 223, 264, 268, 269, 270
draconien (langue) 47, 133
Dragon Au-Dessous, voir Khyber
Dragon Au-Dessus, voir Sibérys
Dragon Entre-Deux, voir Éberron
Dragonnier *213*
Dragons des mers 195
Draleus Tairn 218
Droâm 25, 134, **172**, *173*
druidique (langue) 47
ébénitine (armure en) 120
Éberron 129, 166, 224
Écailles noires (peuple lézard des) 199
Écumeurs des nuages 195
Église de la Flamme d'Argent 40, 41, **67**, *68*, 139, 147, 155, 175, 183, 200, 206, 213, **230**, 304
Élar d'Thuranni 196, 240
Élaydren d'Cannith 310
elfique (langue) 47, 133
Elvinor Élorrenthi d'Phiarlane 146, 237
empire de Dhakân 160, 162, 176, 210, 213, 224, 247, 273
Enfants de l'Hiver 86, 156
Entrailles 148
Épées de Cairdal 217
Épées du Karrnath 185
Éperoc *196*
Erandis d'Vol, voir Vol
Erlaskar 156, *157*
Espérance 198
Esravash d'Lyrandar 138, 236
essence de l'éclaireur 260
essence de l'éclaireur supérieure 260
essence de l'éclaireur suprême 260
Estonne *203*, 204
étalon valénar 123, 210, 286
étincelle alchimique 120
Étrigani ir'Wynarn 181
Fah'Irrg, voir désolations démoniaques
faille scintillante *203*, 205
Falazure 130
Fangedor *187*
Farlnen 196, *196*
faucheur 123, 282

férals 15, 155
Fernia 95
Ferracines (monts) *143*, *191*
Ferreville *179*, 184
Feu purificateur (jour du) 208
feuilles de covadish 91
feuilles de kiëros 91
feuilles de lierreux 91
Fief de l'Aube *157*, 158
Fief Déchu *173*
Filles de Sora Kell 172, **174**
Fils de la Jungle 152
Finias Labaguette 151
Flamme d'Argent, voir Église de la Flamme d'Argent
flamme de l'unité, voir Kalok Shash
fleuve des Os et du Sang 170
fleuve Morne 188
fleuve Pourpre *201*
fleuve Wynarn *157*
Flots gris 197
focaliseur de dracogramme 264
foire des Pirates 197
Folie de kymar, voir Dévastation
fondation des Sillonneurs de l'Inconnu 220, **231**
forêt de Khrâl *161*, 164
forêt des Herses *207*
Forêt du Crépuscule, voir Lamannie
Forêt Royale de Brélande *145*, 152
forge de création 17, *17*, 18, 146, 204, 225, 262
forge du ciel 266
forgeliers 17, 134
fort de Noirécluse *145*
fort de Wrogar *137*
fort Lumière *207*
fort Nuit-Noire *179*
fort Ossements *179*, 184
fort Rouet *179*
fort Zombi *179*, 184
Fort-de-Flamme *207*, 209
Fort-Épées *145*
forteresse de Tzaryan *173*
fortin de la Torche *145*
fortin de Sombrepierre *173*
fortin des Mâchepierres *173*
Fort-Tambours *145*
Fort-Tère *187*
Fort-Terreur *196*, 197, 235
Fort-Trône *179*, 185, *207*
Fosse funeste *145*, 152
Fournaise de Galeth *145*
fourreau à baguette 260
Fraternité gnoll 175
fratrie royale 217
fromage bleu de Karrn 178
Fulgrune le Furoncle 168
fulgurant, voir voix fulgurante
Fureteur de Sharn 133
Furie (la) 41, **70**
Gaïus ir'Wynarn 181
Galifar (royaume du) 134, 225
Galifar Ier ir'Wynarn 136, 144, 179, 183, 194, 225, 231
Galifar le Noir 130
galion élémentaire 125, 271
gang du Poignard noir 141
Garde de la Dague *145*
Garde funèbre 217
gardes-tempêtes 221
Gardienne de la Flamme 206
gardiens de la parole 221
gardiens du passé 211, 218
Gardiens du Trône 185
gardiens fantômes, voir Ghâsh'kala
Garyx 130
Gazette de l'Aundair 133
géant (langue) 47
Gelée blanche (monts de la) *143*, *196*
Geôlier (le) 41, **71**, 170
Ghâl *161*
Ghâl'dar (clans) 160, 162, 304
Ghâl'dûr, le puissant cor funéraire 273
Ghâl'tash *161*
Ghalt *137*
Ghâsh Dar *169*, 170
Ghâsh'kala (clans) 167, 170
givre alchimique 121
Givres félons 220
Glace-Bois *179*
Glace-Couronne (monts de) *179*
Glace-Flots *179*
Glaive lunaire (jungle du), voir Jaëlarthal Orioth
Glaives royaux 147
gland de draconœil 92
gnoll (langue) 47
gnome (langue) 47, 133
gobelin (langue) 47, 133
Gorodan Cendrecouronne 75
gouffre de Goradra 143, *143*
Grand Bibliothèque Royale d'Aundair 140
Grande Barrière 220
Grande Fête de Bâldra 188
Grisemurailles (massif des) *145*, *173*
Grisemurailles *173*, 176
Grosse Bara 151
grotte de Vvarâk 188
Guerre des Dracogrammes 54, 138, 225
Gueule de Korran *143*
guide des gardiens 63, 235
guilde des amuseurs et des artisans 63, 146, 202, 237
guilde des banquiers 63, 235
guilde des bâtisseurs 63, 233
guilde des charpentiers du vent 63, 236
guilde des coursiers 63, 237
guilde des découvreurs 63, 213, 239
guilde des défenseurs 63, 164, 181, 233
guilde des dresseurs 63, 240
guilde des faiseurs de pluie 63, 236
guilde des guérisseurs 63, 181, 234
guilde des guetteurs 63, 236
guilde des hôteliers 63, 234
guilde des lames franches 63, 233
guilde des notaires 63, 238
guilde des orateurs 63 238
guilde des rétameurs 63, 233
guilde des transports 63, 237
Haka'jhar (kobolds) 213
Haka'torvhak 200, *201*
halfelin (langue) 47, 133
Halix ir'Wynarn 146, 178
Harûc 160, 162, 225
Hathéril *145*
Hautepointe (massif de la) *173*
Hautepointe *173*, 176
Haydith ir'Wynarn 146, 181
heaume de la sentinelle 266
Heaumebois *145*
Hlal 130
Horguet le Noir (haut prince) 195
huile de réparation 273
Hurlevents (tribu des) 175
igné (langue) 47
Ikar le Noir 203
île de la Tempête *196*
île de Tristeroche *169*, 171
île de Valen *217*
île du Questeur *196*
île du Terminal *196*
il-Yannah 71
infernal (langue) 47
Inspirés 30, 133, 186, 197, 199, 220, 242, **289**
Io 130
Irian **96**, 219
irianien (langue) 47
iriselline 122
Jaëla Daran 206, **208**, 230
Jaëlarthal Orioth *217*
Jal Paëridor *211*
Jaron ir'Wynarn 180
Jhaëlian (lignée de) 216
Jhazâl Dhakân 273
Jhorash'tar 142
Jin Dar 242
Joliana ir'Wynarn 206
Jorlanna d'Cannith 138, **233**
Jour de Deuil 202
Jour Éternel, voir Irian
Jouxtelac *179*, 184
jungle d'ébénite *217*
jungle des Cimeterres, voir Ravar Orioth
Ka'rhashan 200, *201*
Kaïus Ier ir'Wynarn 178, 180, 225
Kaïus II ir'Wynarn 180, 225
Kaïus III ir'Wynarn 178, 180, 231
kalashtars 21, 30, 221, 268
Kalkor (clan) 163
Kalok Shash 168
Kamvûl Norek 273
Karbal 169
Karka Fléaunoir 168
Karrlakton *179*, 183
Karrn (rivière) *179*
Karrn ir'Wynarn 178, 225
Karrn le Conquérant 178, 183, 225
Karrnath 25, 134, **178**, *179*
Kashakanta *169*
Kasserine *211*
Kasstha (château) 221
Kathuran *217*
Kennrun *145*
Kenth ir'Kenthi 139
Kesh Shârat 162
Kesh Volâr 162, 163, 213
Keth *211*
Khalar d'Tharashk 199
Khâr Mbar'ost 163
Khorvaire 134, *214*
Khrâl *161*
Khundar'âshta 239
Khundran d'Torrn 174
Khyber 129, 166, **220**, 224, 244
Kloinjer 206
Kol Korran 41, **69**, 143, 196
Kolberkain (prince) 197
Kor ir'Wynarn 146, 147
Korranberg 213, *213*
Korrandar 221
Korth *179*, 183
Krag *196*
Krezent *191*, 193
Krozen (haut cardinal) 209
Kura Thâr 162
Kwanti d'Orienne 138, 236
Kyralé 168
Kythri **96**, 188
kythrien (langue) 47
La Criée *157*, 158
La Halle *137*
Labyrinthe *169*, 170
lac Argenté *145*, *157*
lac Brée *145*
lac Cyre *191*, *203*
lac d'Aiguenoire *173*, *187*
lac de Brée *207*
lac Galifar *157*
lac Miroir *143*
lac Ténébreux *179*, 184
Lamannie **97**, 157
Lame brisée (château de) 147, 150
lance de frêne de Thakash Rin 273
landes du Torlâc *161*, 164
lanterne éternelle 270
Lanternes noires 147
Lareth ir'Morgrave 246
Larmier *157*
Larrian ir'Morgrave 247
lath 192
Lathlyr *137*
lathon 192
lathon Halpum 192
lathon Uldom 192
Légion des Morts oubliés 170
Lendys 130
Lesh Shârat, voir Dol Dorn
Lessyk *207*
lettre de course 122
lettre de crédit 123
Lharc Sûsha 168
Lhazâr 194, 197
Lhesh Harûc Shârat'kor, voir Harûc
Liugwen *213*
livre de glyphes 121
longues-griffes 124, 190, **283**
Loran Rath *179*
Lorgan 158
Lorghalan *196*
loupe de nécromancie 263
Loups d'Eldyn 141
Lumière Suprême (la), voir il-Yannah
Lune des Massacres 168
lunettes d'enquêteur 266
Lysse Lyrriman d'Sivis 238
Mabar **97**, 158
mabarien (langue) 47
Mâgrim d'Tharashk 239
maison Cannith 124, 138, 146, **232**
maison Dénéith 162, 174, 181, **233**
maison Ghallanda 123, 193, **234**
maison Jorasco 124, 181, 193, **234**
maison Kundarak 124, 142, 212, **235**
maison Lyrandar 125, 138, 211, **236**
maison Médani 146, **236**
maison Orienne 125, 138, 142, **236**
maison Phiarlane 146, **237**
maison Sivis 126, 142, 212, **238**
maison Tharashk 162, 174, 186, 187, 199, **239**
maison Thuranni 195, **239**
maison Valadis 142, 156, **240**
Maison-Lacustre *143*
maisons à dracogrammes 63, 131, 134, 232
Majarin *217*
Malévanor 182
Malmoelle (château de) 196, 243
manoir de Mordayne *173*
Mantegivre *143*
Mantemoussue *157*
Marais de Basura *201*
marais Grouillant *187*
marches de l'ombre 25, 134, **186**, *187*
marcheurs du crépuscule (tribu des) 199
mare aux ombres 188
Marebrume *145*
marécage Infâme *187*
Margûl (clans) 160, 163, 304
Maruk (clan) 167
Maruk Dar *169*, 170
masse d'armes de la vengeance foudroyante 273
massite 127
massitier 216
Mendryan (lignée de) 217
mer Blanche *215*
mer Cinglante *214*
Mer de Feu, voir Fernia
mer de Lhazâr *215*
mer des Âmes perdues *214*
mer Enragée *215*
mer Sombre *215*
mer Stérile *214*
mer Tonnante *214*
Merrix d'Cannith **146**, 205, 233, 317
messager final 260
Métrole *203*, 204
Meute noire 174
Mika Face-de-pierre (prince) 195
Mille Yeux 222
Minute de Brélande 133
Mishann ir'Wynarn 136, 225
modeleurs de chair, voir daëlkyrs
Mogrâth 163
Mont-Krona 143, *143*
Monts Phalanges *196*
Moranna ir'Wynarn 181, 225
Mordayne le tisseur de chair 175
Moren (prince) 197
Mornebourg *187*
Morrikan d'Kundarak 142, **235**
Mort-à-l'Aube 169
Morts-nés 218
Mror *26*
Mroranon (clan) 142
Murnoir *201*
nain (langue) 47, 133
Narquois (le) 38, 41, **71**, 143, 163, 175
Nathyrr *207*
nécessaire d'enquêteur 122
nécessaire de réparation de forgelier 122
Neuf Miracles de la Flamme d'Argent 208
Neuvillom l'ancien 200



INDEX

Nid des Hiboux *157*
Nid-d'Aigles *211*
Nierne *157*
Norinath *211*
Nouveau Cyre 145, *145*, 150
Nouveau Galifar 198, **199**
Nouveau-Trône 200, *201*
Nuit sans Fin, voir Mabar
nyctalopie (dracolithe de) 269
Oalian (grand druide) 154, 156, 157, 224, 241
Oargev ir'Wynarn **150**, 198, 203, 205, 231
observatoire de Sibérys 263
observatoire du Pic-aux-Étoiles 141
œil cristallin (dracolithe de) 269
Oeil du Monstre 174
Olath *207*
Olkhân *161*
Olladra 41, **69**, 139, 143, 156, 183, 187
Ollarasht la Joueuse, voir Olladra
Ombre (l') 41, **71**, 163, 175
ombreline 122
Ombrelune *211*
Onatar 41, **70**, 143
ordre de la Griffe d'Émeraude 180, 182, **241**, 243
Ordre Parfait, voir Dânvi
Orgalas *196*
orque (langue) 47, 133
Orthoss *196*
Oskilor *213*
Ossuaire *191*, 193
ost du Valénar 210
Ost souverain 41, **68**, *69*, 139, 143, 147, 163, 183, 200, 209, 213
palais de la Couronne 181, 183
Palûr Drâl 213, *213*
papiers d'identité 123
Partisans du Sorbier 86, 156
passe de Margûl 152, *161*
passe-sort 267
pasteurs de la Transition 216
Patrahk'n *187*
Patte du Loup *157*, 158
Pays des Rêves, voir Dal Quor
pertuis des héritiers *137*, *179*, *207*
perturbateur psychique 263
Pestiférés 168
phare astral 267
Pic-aux-Étoiles *137*
pics Cendrés *179*
pics Hurlants *145*, *213*
Pierre Broyée *169*
pierre conductrice 272
pierre de scrutation 267
Pierre démente *179*, 185
pierre des Soupirs *137*, 140
pierre parlante 267
Pierreglyphe (donjon de) *145*
Pierrelandes, voir Cazhâk Drâl
Piritar *196*
piton de Pargon 164
plage des Totems 220
Plaine Glacée, voir Risia
plaines de Talante 25, 134, **190**, *191*
planétaire des plans 272
Plateau de verre *203*, 205
Poilbroussaille 158
Poing d'Onatar 143, *143*
poing de guerre 261
Poing de Turakbar *173*
poing ectoplasmique (dracolithe de) 269
Point-du-Jour *207*
Pointeguerre *145*
Pointes noires (les) *145*
Port Krez *196*
Porte-Austère *145*, 152
Port-Limite *196*, 197
Port-Passant *137*, 139
Portrolane 213, *213*
Port-Royal *196*, 197
Port-Vipère *201*
pousses de mastine 92
Pré de Méryl 156, *157*
Première Tour *145*, 149
principautés de Lhazâr 26, 134, **194**, *196*
Prodigue (le), voir Voyageur (le)
Prophétie draconique 130, 166, 224
Protecteurs de la Forêt 86, 154, 156, 157, **241**
puits de Zaënya *217*
Pylas Maradal *211*
Pylas Talaër *217*, 219
Pylas Zirinth *217*
Q'barra 26, 134, **198**, *201*
Quesk *213*
quorien (langue) 47, 133
quoriens 221, 224, 268, **293**
racine d'hathil 186
racines d'hathil 92
rakshasas 166, 169, **295**, **305**
rate de cathier 92
Raths 181
Ravar Orioth *211*
réanimateur d'émeraude 263
Récupérateurs d'Ikar 203
Reine des Morts, voir Vol
Reine des Pierres, 175
Rekkenmark *179*, 183
rênes fulgurants 267
Renn ir'Tanar 181
Repaire stellaire *211*
Requiem (tribu du) 175
Requins affamés 197
réseau de l'ombre 63, 195, 240
réserve de dracogramme 264
Revaillukh le Doré
Rêve obscur 199, 201, 222, **242**
Revennes *213*
Rêveur, voir Dévoreur de Rêves
Rhashâk 199, 200
Rhéklor *161*
Rhukân Drâl *161*, 163
Rhukân Tâsh 162
Riédra (empire du) 26, 30, 221, 242
riédrain (langue) 47, 133
Risia 97
risien (langue) 47
Roc de la Conscription *161*, 162
roi Jarot 134
Rondebruyère *145*
Rougefutaie *157*
Royaume de la Folie, voir Xoriat
Royaume des Morts, voir Dolurrh
Ruken ir'Clarn 147
Rûs Dhakân 162
Ryger ir'Wynarn (haut prince) 194, **195**
sac d'abondance 267
Sacrement du Sang 180
sahuagins 149, 223, 305
sainte Uldra 193
Sang de Vol 41, **70**, *70*, 147, 180, 182, 183, 196, 218, 233, **243**
Sang pourpre (monastère du) 182, 243
Sangcroissant *169*, 170
Sarlonie *215*, 220
Sasik d'Valadis 138
sceau dimensionnel 264
sceptre de domination sauvage 267
sceptre de prospecteur 268
sceptres de canalisation 265
Sébastes ir'Kesslane 198, 200
sectes du Dragon Au-Dessous 41, **70**, *70*, 143, 156, 175, 186, 187, 213, 220, **244**
seigneur des lames 202, 203, **204**, 317
seigneurs de Khrâl 203
Seigneurs de la Poussière 167, 199, 220, 230, **245**
Sélini ir'Torn 139
Sentinelles du Seuil 86, 154, 156, 187, 224, **245**, 273, 305
Sept Cavernes *161*, 164
Sérène *215*, 220
sergent Dolom 309
Serre-Griffon *211*
Shadukar *207*, 209
Shaë Cairdal *217*, 219
Shaë Deseir *217*
Shaë Mordaï *68*, *217*, 218
Shaë Thoridor *217*
Shaëras Vadallia 210
Shârat Kol *173*
Sharn *145*, **148**, 149, 153
sharrash talantaise 25, **119**
Shavalant *145*
Shavarath 98
Shâzarak *169*
Sheshka, voir Reine des Pierres
Shirin d'Dénéith 233
Shivairn *211*
Sibérys 30, 129, 166, 223, 224, 263
Sigilastre *207*
Silaës Tairn 218
Sinistre Sextumvirat 41, **70**
siphon magique 263
Skairn *196*
Slara 158
Sœurs de la Gangrène (tribu des) 175
Soldorak (clan) 142
Soleil froid (tribus du) 199
Sompierre **92**, 166, 170
Sora Katra 172, **174**
Sora Maënya 172, **174**
Sora Téraza 172, **174**
Soufflebise *137*
Starilaskur *145*
statuette à facettes (dracolithe de) 269
statuette à facettes multiples (dracolithe de) 269
stylo du scribe 268
Suthar Drâl *173*
Sylbaran *157*
sylvestre (langue) 47
Syraën Mélideth 219
Syranie **98**, 148
syranien (langue) 47
Taër Elladorn *211*
Taër Kalindal *217*
Taër Sadaën 211
Taër Senadal *217*
Taër Shantara *211*
Taër Valaëstas 211, *211*
Taër Valior *211*
Taër Zanathar *211*
Tairnadals 217
talent (dracolithe de) 269
Tamara 130
Tanar Rath *179*
tangat talantais 25, **120**
Tanière d'Othar *137*
Tantamar *196*
Tarandro *213*
targath 127
Tariston *213*
Târn Drâl *187*
Tellyn *207*
Tempestuosa *137*, 139
Ténébreux (monts) *157*, *169*
terres du Deuil 26, 134, **202**, *203*
terreux (langue) 47
Tertre de Karthoun *173*
Tezaëra 217
Thakash Rin 273
Thal Taluna *217*
Thalin ir'Wynarn 206, 225
Thaliost *207*
Thélanis **99**, 159
Thrakélorn *173*
Thrane (rivière) *207*
Thrane 26, 134, **206**, *207*
Thrane ir'Wynarn 206, 225
Thurimbar *213*
Tiamat 130
Tira Miron 206, 230
tisseur de chair (le), voir Mordayne
Torgân Shashârat 168
Torlâc *161*
Torlan Mroranon 142
Tormantes 168, 305
torque de conservation 262
tour de la Lanterne *187*
tour de la Sentinelle 181
tour de Plumepierre *211*
Tour du Miroir 149
Tour du triumvirat 213
Tour neuve, voir Dévastation
Tour penchée *145*
tour Vaillante *137*
Tour verte, voir Dévastation
tour Vigilante *137*
Traglorn *196*
traité de Fort-Trône 131, 134, 172, 178, 185
Trébaz Sinara *196*, 197
Trélib d'Médani 146, 236
Triple lune (nuit de la) 153
Triumvirat (de la maison Tharashk) 239
Triumvirat (du Zilargo) 212
Trône de Kol Korran 143
trône des saints dragons, voir Haka'torvhak
Trône-Noldrune *143*
trouée de Malandre *157*, 158
Tûra Dhakân 162
Tutelle 212, 213
Tzanthus *213*
Tzaryan Rrac 175
Ulara d'Jorasco 181, 234
université Morgrave 149, **246**
université Wynarn 139
Vadallia (haut roi) 211
Vaisseau d'ossements 197
Valaës Tairn 210, 218
Valénar 27, 134, **210**, *211*
Vallidarrath l'Argenté
Valrepos *157*
Valshar'ak *187*
Varna 157, *157*
Var-Shalas *217*
Vathironde *145*, 150
Védim ir'Omik 181
Védykar *179*, 234
Veillelune *145*
Vémicharde 204
Ven ir'Kesslane 198
Verlac *196*
Versant (quartier du) 148
Vertedague *157*
vieux commun (langue) 47, 133
Vignebleue *137*
Vipère arboricole 152
vivacite 127
vivacitier 216
Voie lumineuse 41, **71**, *71*, 221
Voix de la Flamme d'Argent 206, 207, 230
voix fulgurante 125, *132*, 225, 267, 271, 272
Vol 180, 182, **196**, 241, 243
Volâr Drâl *161*, 163
Vostéthatra *169*
Voyageur (le) 41, **71**
Vralkek *173*
Vraria 170
Vulyar *179*
Vurgenslye *179*
Vvarâk 188, 246, 305
Wrel ir'Wynarn 138
Wrey ir'Wynarn 138
Wroann ir'Wynarn 144, 225
Wroat *145*, 150
Wrogar ir'Wynarn 136, 144, 225
Wyr *137*
Xandrar *145*
Xen'drik *214*, 223, 224, 247
Xor'chylic 175
Xoriat **99**, 188, 246, 264
Yarkûn Drâl *145*
Yeux de l'Aundair 138
Yoren d'Ghallanda 193, 234
Yra ir'Jalon 151
Yrlag 170, *187*
Zaeyrle 174
Zalanberg 213, *213*
Zarash'ak 187, *187*
Zarrthec *161*
Zilargo 27, 134, **212**, *213*
Zilspar *145*
Znir *173*
Zorlan d'Cannith 233

L'ACTION VOUS ATTEND AUX QUATRE COINS DU GLOBE !

Qu'attendez-vous ? Prenez votre sac à dos et partez à la découverte d'un monde plein d'aventure, d'action et de mystère, d'un monde vaste et abondamment détaillé où la magie sert dans la vie quotidienne, d'un monde qui n'attend plus que vos exploits audacieux et vos évasions improbables. Ce monde, c'est celui d'*ÉBERRON*™ – *Univers*. Osez ouvrir ces pages, et attendez-vous à l'inattendu !

Dans ce livre, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour vous lancer dans des aventures de DUNGEONS & DRAGONS dans l'univers excitant d'Éberron :

- 4 nouvelles races : les changelins, les férals, les forgeliers et les kalashtars
- Plus de 70 nouveaux dons, 8 classes de prestige et une nouvelle classe de personnage : le façonneur
- De l'équipement, des armes, des sorts et des objets magiques
- De nouveaux monstres et archétypes
- Une description détaillée des nations et des organisations, ainsi qu'une courte aventure pour lancer votre campagne

JEU CONÇU PAR KEITH BAKER, BILL SLAVICSEK ET JAMES WYATT



SPELL BOOKS



Pour utiliser cet ouvrage, le maître de donjon a besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Un joueur n'a besoin que du *Manuel des Joueurs*.



ISBN 2-84785-053-8
Prix : 44,90 €

Visitez notre site sur
www.asmodee.com